ação
games
Edição Nº 156
Outubro de 2000 R$ 4,90
ISSN 0104-1630
Abril
50 anos

GAMES

[N] Nintendo 64
[G] Game Boy Color
[P] PlayStation
[S] Snes
[W] PC
[M] Mega Drive
[D] Dreamcast

DICAS

DESTAQUES

Nessa edição nossa parceira gringa, a revista *EGM*, traz uma prévia dos próximos jogos de pokémon que chegam ao mundo dos videogames

Ilustração de capa: Alexandre Jubran

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Publicidade: Paulo Cesar Araújo
Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone
Redator-Chefe: Edson Rossi
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Subeditor: Darius Roos
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de Jogos: Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Felipe Azevedo, Humberto Martinez, Ronaldo Testa, V. Schultz (jogos); Priscila Pastre, Shinichiro Nakaba (textos); Carol do Valle, (fotos); Renato Costa (diagramação); Leandro Luigi (tradução); Alexandre Jubran (ilustração)

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Elaine Komatsu
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio Filho

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich,
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ariane Medina
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Diretor Escritório Rio de Janeiro: Paulo Roberto Simões
Diretor de Publicidade - Classificados: Pedro Codognoto

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Ophir Toledo
Vice-Presidentes: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

www.acaogames.com.br

Mande seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*. Coloque sempre na mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone.

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Dúvidas. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.
E-mail:agames.abril@atleitor.com.br

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, São Paulo, SP, CEP 05425-902
Fax: (0xx11) 3037-4468

Atendimento ao assinante

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo:
(0xx11) 3990-2121
Demais localidades:
0800-78-2811

Para atualizações de dados (mudança de endereços), reclamações sobre a entrega das revistas. Lembre-se de informar o código de assinante, nome e endereço completos.

Edições anteriores

Para encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro ou pelo e-mail:
abril.ea@abril.com.br

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (0xx11) 3037-2000, fax (0xx11) 3037-4961
Publicidade: tel. (0xx11) 3037-4074, fax (0xx11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (0xx11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: Av. do Contorno, 5.919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: R. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: Av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: Av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: Av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: R. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: R. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: Av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: Av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: Av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Dis tribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE!
Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.
Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
Esportes
PLACAR
Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME
Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA! MAIS
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUIDOS
Entretenimento
CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 156. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (0XX11) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque):solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ea.@abril.com.br.

IMPRESSA NA DIVISÃO
GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SERVIÇO AO ASSINANTE:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-78-2112

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-78-2811

ANER

ZIPKIDS
Zipkids.
Um site do tamanho
da sua imaginação.
Endereço:
www.zip.net
Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.

Bate-papo

Brinca não: são dois Dreamcast, um skate, uma calça, uma bermuda, duas camisetas, um moletom, um gorro e a parte de cima do biquíni da Ana Paula Teodoro. Cara, é promoção pra você não cansar de ganhar. Ok, ok, eu também gostaria de ver sorteada a Gata do Game. Agora pare de chorar e escreva logo para concorrer a tudo. Depois, vá percebendo por que a Ação Games alcançou a liderança entre as revistas de videogame do Brasil: nos últimos meses a coisa aqui ficou pior que guerra civil e revolucionamos tudo. Mudamos a seção de Cartas, mudamos as avaliações dos jogos, mudamos o teor dos textos, ampliamos a seção Dicas & Truques (mais de 800!)... "Meu!, quanta mudança", você deve estar dizendo. Mas a gente também criou: e criamos a seção Mr. Web, criamos a Conexão Japão, criamos a Page PC, criamos a Mac Games, criamos o espaço dos portáteis, criamos a seção EGM Brasil (a melhor dos States). E voltamos a dar um superpôster. Como diz um amigo nosso, "bichinho bonitinho, porrada nele".

Edson

Queridos leitores, esta Ação Games foi feita com muito carinho para vocês, pois outubro é o mês das crianças. Bem, agora vou contar o que rolou neste mês por aqui: o Frango continua um carrasco e, aumentando sua ditadura machista, inventou uma tal promoção onde os leitores concorrem à parte de cima do biquíni da Ana Paula Teodoro, a felina do Game da Gata. Como sou minoria, nas votações sempre saio perdendo. Sou voto vencido e não tenho outra alternativa senão engolir esse Frango. Um dia eu ganho! Beijinhos!

Érica

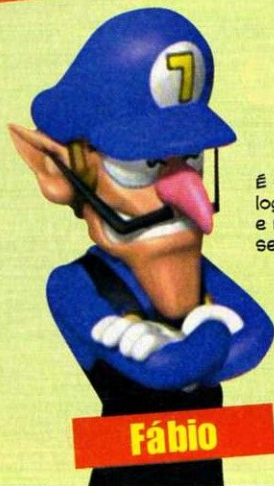
Preparem-se plebeus, pois na Redação Ação Games não há espaço para lágrimas. Nós lutamos como homens e, aproveitando a deixa, espancamos um pré-lançamento do vale-tudo *Ultimate Fighting Championship* e outros 32 jogaços. Também damos de lambuja uma matéria quente do console de 128 bits GameCube e do portátil de 32 bits Game Boy Advance, ambos da gigante japonesa Nintendo. Caso precise de toques para se livrar das enrascadas, visite a seção de dicas (testadas pra valer) com mais de 800 mutretas e, para seus momentos de intimidade (você e a revista, é claro), aproveite a seção Game da Gata (uauuu) com a felina Ana Paula Teodoro — quem quiser dar uma fungada no biquíni dela pode arriscar a sorte na promoção para levar a peça cheirosa pra casa.

Darius

Galera, estive de férias e cheguei no fechamento da edição. Fiquei surpreso ao saber sobre o novo videogame Nintendo GameCube — é totalmente novo. Também babei nas fotos da Ana Paula Teodoro, embelezando a seção Game da Gata. Mas pra quem gosta de cara feia, destroçamos, atendendo a pedidos, *Resident Evil Code Veronica* (DC). Ainda teve pancadaria em *Ultimate Fighting Championship* e suor em *Mario Tennis 64*. E pra quem curte promoções, pode-se ganhar um skate autografado pelo fera Tarobinha. Forte!

Ronny

Olá, rapaziada! Nesta edição detonamos *Mario Tennis 64* (N64) e *Resident Evil Code Veronica* (DC) para você testar suas habilidades. Também estamos dando um Test Drive nervoso com o Tarobinha, o rei do skate de rua. Ah! Não se esqueça da matéria da nossa parceira norte-americana, EGM. Chega de lero-lero. Vamos logo às novidades sobre videogames. Velhinhos, um grande abraço. Fui!

Ailton

É o seguinte: vira logo essa página e não reclama, seu mané!

Fábio

Epa! Neste mês pudemos jogar tênis com a Redação, mas infelizmente ficamos só no papel de gandulas. Mas quem imaginou que seria moleza trabalhar aqui?

Colaboradores

Cartas

.....Capa

Como vocês conseguem a qualidade dos desenhos das capas?
Anderson Guilhermino da Silva, via e-mail

Misturamos xixi, pó de Macintosh, terra, água, tinta e fermento. Batemos tudo por uma hora e deixamos secar. Quando não dá certo, a gente chama o Jubran. Próximo!

As capas da revista estão cada vez piores. Mas pior mesmo só o trouxa que responde às cartas.
Lina Yukari, via e-mail.

Lina, acho que você endereçou errado este e-mail e ele parou na nossa Redação. Prefiro pensar isso, ou você endoidou de vez? Próximo!

Gostei da postura que vocês adotaram de parar de ficar alisando os leitores. Também tenho visto o espaço maior para as críticas e, como gosto não se discute, não me envolvi. Agora, falar que a capa é ruim é um absurdo. É a melhor capa entre todas as revistas de games.
Luciano Hasimoto Malheiro, via e-mail

Lina, você leu o e-mail do Luciano? Hehehehe. Próximo!

Luiz de Souza Neto, de Gama (DF), caprichou na galera do *Dragon Ball Z*

Fominha

Tenho um PlayStation, um Nintendo 64 e um Game Boy Color e gostaria de pedir mais dicas, opções e sugestões. Se eu pudesse, daria um abraço em todos vocês.
Juarez Figueiredo, Belém (PA)

Com tanto videogame em casa não é só abraço que você não consegue dar, não. Vá ler um livro de vez em quando que faz bem também. Próximo!

Frango

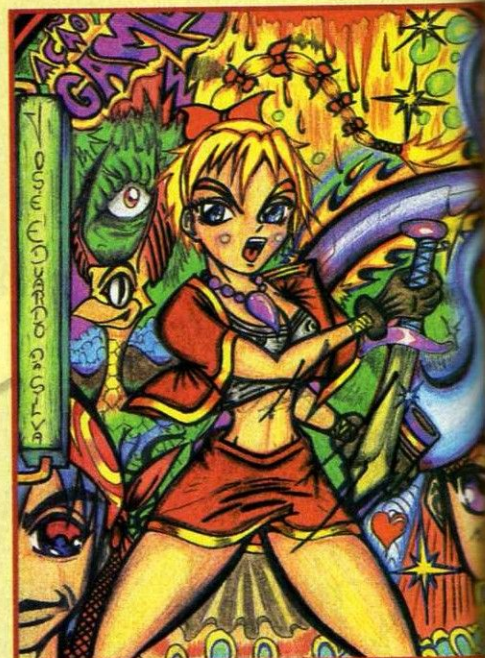
Vocês estão regredindo mentalmente, até parece que contrataram os teletubbies para trabalhar na revista. Vocês só publicam cartas bestas.
LFRBrasil, via e-mail

A gente publica e-mail besta, também. Próximo!

E aí, frangote! Quero que me descole um emprego. Testo jogos, tiro fotos para o Game da Gata e posso participar de eventos realizados em outros países.
Paulo de Oliveira Leman Baila, Presidente Epitácio (SP)

Não vai dar, você mora muito longe. Próximo!

Seu frango nojento, nem galibanga (mistura de galinha com baranga) te quer. E o detonado de *FF9* ficou horrível. Vocês poderiam esperar a versão americana do jogo e preparar um detonado melhor.
Rubens Rodrigues Camargo Junior, via e-mail

A gente deveria detonar você, boca-aberta. Próximo!

Game da Gata pra mina de *Chrono Cross* do José Eduardo da Silva, de Itaquá (SP)

Perfect Dark

Ei, vocês andam adoçando café com pólvora? Como dar 9,1 para o melhor game da história da Nintendo?
Denny Marcel Seccon, via e-mail

Como vocês tiveram coragem de dar 9,1 para *PD*?
Dalpian, via e-mail

Sei lá, mas coragem é o que não nos falta. Próximo!

Dúvidas

Por favor, digam que não é verdade. Akira Toriyama morreu?
Eliovc, via e-mail

Quem é (ou era) Toriyama? Próximo!

Tô escrevendo pra perguntar se é verdade que nossas TVs só rodam quinze frames por segundo.
Eduardo Souza, via e-mail

Sei lá. Próximo!

Saudade

Cadê o Renato Viliegas?
Walter Schule Kawamura, Pariquera-Açu (SP)

Não podíamos ficar com dois Renatos na revista (tem um na Arte). Então, o Viliegas foi detonado. Mas para matar sua saudade, o trouxemos especialmente para escrever a reportagem sobre o Nintendo GameCube a partir da página 36. Gostou? Próximo!

PS2

É verdade que o PS2 vai ser vendido a 299 dólares?
Bruno Silva Marcio, Cuiabá (MT)

É, mas nos Estados Unidos. Próximo!

"... eu duvido..."

Em função do elevado número de pessoas que nos mandou cartas e e-mails duvidando de que publicaríamos suas mensagens, decidimos realmente não publicá-las. A *Ação Games*, os provedores de Internet e os Correios agradecemos a participação de todos vocês:
Pedro Fuentes Ferreira, Franca (SP)
Geison Getúlio A. Pereira, Porto União (SC)
Garfield.Cat, via e-mail
Suely da Silva Tudeque, Orlândia (SP)

(Oi, Suely, você duvidou que publicaríamos sua carta e... acertou: não vamos publicá-la. Mas para provar que a gente não guarda rancor, desde que te espinaframos na seção de Cartas da edição 151, saiba que a Michele Tudeque ganhou alguma coisa na nossa promoção – veja na página 14.)

Preço

Por que esta revista está tão cara?
Leonardo Tarkam, via e-mail

Porque somos maldosos e queremos desestabilizar o real. Ah, e também porque o preço do papel (importado) e da tinta aumentaram bem mais que tudo neste país nos últimos tempos. Próximo!

Abaixa o preço!
Fernando Dourado, via e-mail

Não! E vá até a página 80 concorrer a dois Dreamcast. Próximo!

Baixou um Walt Disney de primeira no Ronaldo S. Mandu, de Barroso (MG)

A Vanessa Helena da Silva, de União da Vitória (PR), já ganhou um CD do Pokémon numa das promoções da *Ação Games*. E agora mostra que desenhar bem também é com ela

Rubinho

O Rubinho Barrichello venceu o GP da Alemanha com sua Ferrari. Por favor, publiquem um pôster dele. Afinal, F1 tem tudo a ver com videogames.
Douglas Neves da Silva, Cáceres (MT)

Então, tá. Mande pra gente um trenó. Trenó tem tudo a ver com Papai Noel, que tem tudo a ver com Natal, que pros gringos tem tudo a ver com neve, que por sua vez é seu sobrenome... Próximo!

Do Japão

Estou enviando este e-mail para dizer obrigado pela excelente qualidade da *Ação Games*. Vocês não perdem para nenhuma revista daqui.
Marcel Yudi, direto do Japão, do meu telefone celular

Pô, até chorei. É que tenho um primo que virou frango xadrez na China...

Érica

Cara, essa Helen Ganzarolli caiu do céu! Pena que foi na Redação e não na minha casa. Gostaria de dizer, ainda, que a Érica pode contar comigo para o que precisar.
Danilo Felipe Bard, via e-mail

Forte abraço a todos e grande beijo para a Érica.
Djames Reducad, via e-mail

Cadê os detonados de DC? Vocês nunca fizeram unzinho. Um beijo na Érica.
Jonathan de Doná David, via e-mail

Érica, você está namorando? Se não, quero que saiba que eu também não.
Orlando da P. Rodrigues, Feira de Santana (BA)

Mandamos todas essas mensagens pro marido da Érica, atirador de elite da SWAT. Próximo!

EGM

Adorei a parceria da *Ação Games* com a *EGM*.
Eder Diego Dias do Prado, Guarulhos (SP)

A revista ficou ainda melhor depois da parceria com a *EGM*.
Bruno Pilon Spezzotto, Cerquilho (SP)

É, e vocês sabem o que significa *EGM*? Este Galinheiro Melhorou, hehehehe.

No Bico do Frango

A Nintendo saiu da moita e mostrou algo além de blablablá com seu GameCube. Na guerra dos 128 bits, a marca vai ter de correr atrás da Sony. Mas, apesar de ainda estar a um ano do lançamento oficial do GameCube, previsto para o meio do ano que vem, no Japão, a Nintendo tem um trunfo e tanto em mãos: os produtores de jogos, especialmente os chamados third-party, acreditam que será muito mais fácil desenvolver games para o Cube do que para o PS2. Vamos ser sinceros: o PS2 ainda aguarda por um jogo de magnitude. É claro que o lançamento do console de 128 bits da Sony nos Estados Unidos vai ajudar nesse caminho, mas até agora o que se viu foi, no máximo, jogos bacaninhas.

Ronny Marinoto

Futebol, mulher e diversão

Olá, pessoal da *Ação Games*. Primeiramente quero parabenizá-los pela revista, que está ótima. Queria ver a Sandy no Game da Gata. Valeu! Dúvidas: o *FIFA Soccer World Championship* é o *FIFA 2001 MLS*? Quando sairá um novo *Tomb Raider*?
Fabio Ogata Avolio, São Paulo (SP)

Lara vai apresentar vários visuais diferentes no novo jogo, como este modelito coladinho

O cara conhece as boas coisas que podem acontecer na vida de um homem. O *FIFA Soccer* foi lançado no Japão e reúne apenas seleções. O *FIFA 2001* vai sair nos Estados Unidos e terá, também, os times da Major Soccer League. A musa Lara Croft, apesar da idade, parece que ainda tem muitos anos de vida. *Tomb Raider Chronicles* chega em novembro para PC, PlayStation e Dreamcast, e boatos já anunciam a estréia da suculenta Lara no PS2, com um jogo que promete ser totalmente diferente da antiga série.

Pêndulo maldito

Saudações. Minha reclamação é a respeito do roteiro de *Tomb Raider The Last Revelation*. Depois que pego a horseman's gem eu sigo pela porta e encontro o pêndulo, mas nada acontece. O que fazer?
André Almeida, via e-mail

André, você deve atirar nele para poder pegar o segredo 51. Fácil, fácil.

Japoneses ou alienígenas

Tenho um tio que mora no Japão, mas estou em dúvida se peço a ele para me comprar um PS2, pois queria saber se o aparelho funcionará normalmente aqui no Brasil e se terei de jogar apenas com CDs japoneses. Quanto aos acessórios, se eu comprar os americanos, eles servirão?
Mario Tadakuma Neto, Caçapava (SP)

O aparelho japonês é de 110 volts e seu sistema de vídeo é NTSC (o sistema usado no Brasil é o PAL-M). Por isso, para ter imagens coloridas você precisará de um televisor que utilize esse sistema, que é comum nos aparelhos mais novos. O PS2 será lançado no dia 26 de outubro nos Estados Unidos, mas os jogos americanos não serão compatíveis com o aparelho japonês e não existe previsão para algum tipo de chaveamento. Já os acessórios devem ser totalmente compatíveis, com exceção apenas para o acesso à Internet.

Cofre com aparência de armário?

O jogo é *Parasite Eve 2* e eu gostaria de saber o código do armário que fica no 2F, atrás da porta dupla onde está o galão de gasolina.
Dnakal, via e-mail

Cara, se você realmente explicou tudo certo, deve estar falando de um cofre, e não de um armário. O cofre que está nesta sala se abre com a combinação 4487. Cuidado para não confundir mais nada, ou acabará sendo devorado por um fogão ou uma geladeira.

Futebol enganação

E aí, galera? Pois comigo não está. Já cansei de jogar *World Soccer Jykkio Winning Eleven 4*, terminei todos os torneios no hard e não consigo abrir a Extra Cup. O que está faltando?
Peterson da Silva, via e-mail

Pois é, Peterson, acho que todos nós fomos enganados: o tal Extra Cup é apenas um troféu, que você ganha após vencer todos os campeonatos. Se você já é o supercampeão, clique sobre a interrogação na sala de troféus e ele será exibido. Os craques da *Ação Games* também se decepcionaram.

Digidica

Centenas de e-mails chegaram à Redação elogiando a nossa edição especial do *Digimon World*. Beleza! Mas nem tudo são flores. A moçada quer saber como se consegue energia e magia infinita. Bem, o segredo é o uso do acessório gameshark, e aqui vão os códigos:

Tudo infinito

Energia	801557F0 270F 801557F4 270F
Magia	801557F2 270F 801557F6 270F
Ataque	801557E0 03E7
Defesa	801557E2 03E7
Velocidade	801557E4 03E7
Inteligência	801557E6 03E7
Dinheiro	80134EB8 FFFF

Vai ou não vai?

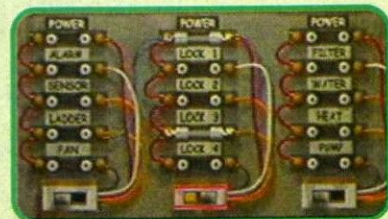
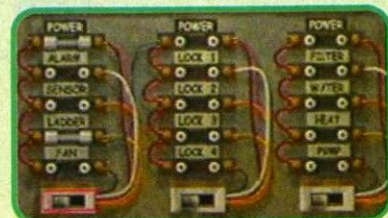
Olá, galera, sou apaixonado pela revista e não perco nenhuma edição. Minha dúvida é se o filme *Resident Evil* vai sair e qual jogo será usado na história, a versão 1, a 2 ou a 3? Valeu!
Luiz Paulo S. Bitencourt, Porto Alegre (RS)

Luiz, os fãs que se descabelem, mas o filme *Resident Evil* teve seu projeto cancelado sem muitas explicações sobre o verdadeiro motivo. Bem, mas para felicidade geral da galera, *Tomb Raider – O Filme* está sendo rodado a pleno vapor. Os estúdios ficam em Londres e em breve teremos imagens da gata Angelina Jolie interpretando o papel principal. É melhor garantir o dinheiro da pipoca, pois de qualquer jeito a sessão de cinema vai rolar.

Dupla travada

Socorro! Alguém me ajude! Gostaria de saber qual é a combinação a ser usada na caixa de fusíveis que está na estação de trem do jogo *Fear Effect*?
Daniel Coutinho, via e-mail

Travei no jogo *Fear Effect*. Como é que eu consigo descobrir a combinação da caixa de fusíveis que está na estação de trem?
Lindberg Cunha, via e-mail

Ação Games sempre está pronta para jogar a corda e tirar os leitores do buraco. Aí vão as combinações. Fiquem de olho nas fotos que seguem.

Desligue tudo e coloque os dois fusíveis na posição indicada

Mude os fusíveis para a posição 2, como mostramos, e uma escada descerá

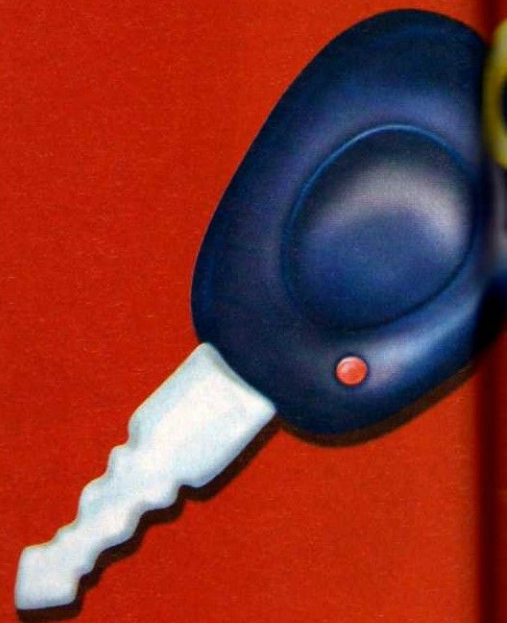
A felina do Sabadão

Ana Paula Teodoro, 19 anos

Nascida em Assis, interior de São Paulo, a gata manhosa agarrou o 2º lugar do concurso Felinas 2000 (Helen Ganzarolli, edição 155, foi a campeã) e, durante o programa de *Sabadão do Gugu*, do SBT, levanta o público masculino, realizando performances sensuais. Para derreter o coração dela, além de romântico, o candidato precisa agüentar o gênio ciumento, possessivo e teimoso da fera. Nos games, mesmo pouco experiente (quem se importa?), detonava a série *Batman* no Mega Drive.

Quer levar para casa a parte de cima do biquíni da Ana Paula (com direito a autógrafo)?

Mande uma carta para a gente dizendo o que você faria para conquistar a gata aí acima. A resposta mais criativa leva a parte de cima do biquininho...

Ou você começa a chave

ou esta chave não

RENAULT
Kangoo

Pintou na Revista Recreio a promoção que é um barato!
Se o seu irmão tem entre 6 e 13 anos, peça para ele pintar sua família num Renault Kangoo e responder, com no máximo 10 palavras, à pergunta:
"Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?"
Os 3 carros vão para os autores dos trabalhos mais criativos e originais.
Saiba mais sobre a promoção nas edições de 05 de outubro a 30 de novembro da Revista Recreio, ou nas concessionárias Renault.

Top Ten

Os jogos mais alugados em agosto

DREAMCAST (DC)	PLAYSTATION (PSX)	NINTENDO 64 (N64)
1 - Tony Hawk's Pro Skater	1 - Virtua Tennis	1 - Tony Hawk's Pro Skater
2 - Gran Turismo 2	2 - Resident Evil Code: Veronica	2 - Mario Party 2
3 - Resident Evil 3 Nemesis	3 - Crazy Taxi	3 - International S. Soccer 2000
4 - Medal of Honor	4 - Marvel vs. Capcon	4 - Pokémon Stadium
5 - International S. S. Pro Evolution	5 - Striker Pro 2000	5 - Perfect Dark
6 - Driver	6 - Tony Hawk's Pro Skater	6 - Donkey Kong 64
7 - Dragon Ball GT	7 - Draconus: Cult of the Wyrm	7 - Pokémon Snap
8 - Winning Eleven 4	8 - Virtua Striker 2	8 - Mario Kart 64
9 - Fear Effect	9 - NBA 2K	9 - Indy Racing 2000
10 - Vagrant Story	10 - Street Fighter Alpha 3	10 - Disney's Tarzan

Locadoras consultadas - Belo Horizonte (MG): Mega Game, tel. (031) 296-7184; Curitiba (PR): Videoteka, tel. (041) 262-7581; Porto Alegre (RS): Espaço Vídeo, tel. (051) 311-7999 (Obs.: não se alugam os 32 bits); Rio de Janeiro (RJ): Game Palace, tel. (021) 430-7146; Salvador (BA): Kombat Games, tel. (071) 255-0977; São José dos Campos (SP): ProGames, tel. (012) 341-7250; São Paulo (SP): Maxxi Revistaria e Locadora, tel. (011) 591-0039; Blockbuster, tel. 0800-172101; Only Games, tel. (011) 3862-1125.

91 vencedores Promoção 300 CDs (152)

(90 leitores vão ganhar, cada um, três CDs – e um felizardo ganhará 30 CDs.)

Supervencedor (30 CDs)

Jaime Teixeira, São Gonçalo (RJ)

Final Fantasy (3 CDs cada)

Alexandre Louzeiro A. da Silva, Belo Horizonte (MG)
Anderson F. Lemos Souza, Congonhas (MG)
Augusto Chiminazzo T. Souza, Boa Esperança (MG)
Carlos Alberto Paixão, Sete Lagoas (MG)
Daniel Chiminazzo T. Souza, Boa Esperança (MG)
Denis Pereira da Silva, São Paulo (SP)
Diego Luiz dos Reis, Volta Redonda (RJ)
Doilson Carvalho C. C. Junior, Teresina (PI)
Eduardo B. dos Santos, Embu (SP)
Eliezer de Souza Vital Junior, Petrópolis (RJ)
Fabrício Pereira Cruz, Brasília (DF)
Giancarlo Mozart Alves, Curitiba (PR)
Gustavo P. de Araújo Macias, São Paulo (SP)
Jonatas Coimbra Tobias, Porto Velho (RO)
Julio Cesar Dambros, Porto Alegre (RS)
Julio Cesar de Oliveira, Avaré (SP)
Leandro Higashi, Camanducaia (MG)
Leandro Silvio, Nova Iguaçu (RJ)
Lucas Benedetti Lamoza, Carapicuíba (SP)
Luis Adriano G. Borges, São José dos Pinhais (PR)
Marcio A. Oliveira de Souza, Duque de Caxias (RJ)
Maria de Fátima L. Eilert, Porto Alegre (RS)
Marta Pereira de Almeida, Pouso Alegre (MG)
Natã Guatielle F. Dantas, Campo Grande (PB)
Rafael Pereira Klava, Sumaré (SP)
Rafael Rodrigues L. O. Brito, Taguatinga (DF)
Rodrigo Alves da Cunha, Maceió (AL)
Silvio R. Ribeiro, Rio de Janeiro (RJ)
Tais Araujo Akahoshi, Andradina (SP)
Wellington da Silva, Itaquaquecetuba (SP)

Gran Turismo (3 CDs cada)

Adilson Alcantara Freitas, São Paulo (SP)
Alexandre das Chagas Silva, Rio de Janeiro (RJ)
Alexandre S. Oliveira, Rio de Janeiro (RJ)
Avelino Luiz Passareli, Barra Bonita (SP)
Luís Fernando da Silva, Lucélia (SP)
Claudionor Ribeiro dos Santos, Guarulhos (SP)
Demis Paiva Carmo, Patrocínio (MG)
Diogo Nogueira Rosa, Sud Mennucci (SP)
Flavio Vieira, São Paulo (SP)
Francisco Lucas Firmino, Getulina (SP)
Gustavo Chaves Ribeiro, Sete Lagoas (MG)
Itamar Ferreira Pessoa, Aparecida (SP)
Jeferson de Oliveira Carvalho, Orlândia (SP)
João Batista dos Santos Junior, São Paulo (SP)
Julio Vagner Cancio, Fernando Prestes (SP)
Luiz Fernando Xavier de Aguiar, Rio de Janeiro (RJ)
Marcelo de Lucena Carneiro, São Paulo (SP)
Marco Aurélio Meschke, Petrópolis (RJ)
Marcos Lucio da Silva, Londrina (PR)
Matias Ferreyra, São Paulo (SP)
Nader Abdul Hak, Goiânia (GO)
Otavio Yamada, Curitibanos (SC)
Paulo César F. Gonçalves, São Caetano do Sul (SP)
Pedro Henrique Medeiros, São Paulo (SP)
Rafael Augusto Parrotto, Osasco (SP)
Reginaldo Silva Nogueira, Belo Horizonte (MG)
Reinaldo Trombini Junior, Getulina (SP)
Rufino Aragão, Ribeirão Preto (SP)
Thiago Tovani, São Paulo (SP)
Vitor Matoso Ribeiro, Jaboatão (PE)

Resident Evil (3 CDs cada)

Allan D. M. Morais Silva, Vitória da Conquista (BA)
Ana Elisa Magalhães, Rio Claro (SP)
Antonio J. de Vasconcelos Santos, Diadema (SP)
Cláudio A. de Paiva, São João del Rei (MG)
Cleiton Antonio da Silva, Várzea Paulista (SP)
Cristiano Alves do Nascimento, Guarulhos (SP)
Daniel Ribeiro Linhares, Santo André (SP)
Douglas Vida Leal, Ribeirão Pires (SP)
Edmar S. Reinaldo Vieira, Cons. Lafaiete (MG)
Emerson Barbosa do Egito, São Paulo (SP)
Erick Maximiliano S. Orellana, São Paulo (SP)
Fábio Olavo de Oliveira, Caputira (MG)
Felix Cornélio da Silva, Curitiba (PR)
Fernando Negri Logiodice, São Paulo (SP)
Flavio de S. Fontes, São Paulo (SP)
Glauber Jufo, Alegre (ES)
Jéssica Lopes Schmidt, Araraquara (SP)
João Pereira de Almeida Filho, Santo André (SP)
Luciano Francisco Saraiva, Diadema (SP)
Luiz Carlos S. Matos, São Paulo (SP)
Mabson Novais Coqueiro, São Paulo (SP)
Marcus V. Magnani, Pitangueiras (SP)
Pablo Marcondes dos Santos, São Paulo (SP)
Phillipy Ricardo R. de L. Pereira, Maceió (AL)
Rafael do Nascimento Ferreira, Curitiba (PR)
Soren Francis, Campo Grande (MS)
Thiago Luis Costa Cirino, Nova Lima (MG)
Vitor Reimberg Santi, São Paulo (SP)
Vivian Saporski Dal'Lin, Curitiba (PR)
Washington L. P. Feitosa, São Paulo (SP)

20 vencedores Promoção Titan (153)

(Cada um vai ganhar um kit com 1 boné, 1 bola de borracha, 1 chaveiro, 1 kit de tatuagens, os 2 cartazes oficiais e 1 kit com a minissérie em quadrinhos três gibis – da Abril Jovem.)

Adriana Rossi, São Leopoldo (RS)
Alice de Lemos Barbosa, Salvador (BA)
Carlos Augusto da Silva Tanaka, Socorro (SP)
Cristiano Baggio, Xaxim (SC)
Eliane Camargo, Fernandópolis (SP)
Eric Brian da Costa Núñez, Barra Mansa (RJ)
Fabrício Pereira Cruz, Brasília (DF)
José Carlos Balbino, São Paulo (SP)
Leandro Gomes Santiago Simões, São Paulo (SP)
Luciana da Silva Mota, Rio de Janeiro (RJ)
Marcelo Seraphim, Rio de Janeiro (RJ)
Marcos Aparecido dos Santos, Carapicuíba (SP)
Marcos Roberto de Lima, São José dos Campos (SP)
Max Frank Almeida Vasconcellos, Itamari (BA)
Michele S. Tudeque, Orlândia (SP)
Misael Reges Ferreira, Barroso (MG)
Renata Pinheiro e Silva, Manaus (AM)
Sofia P. Betancor, São Paulo (SP)
Wederson Nogueira de Carvalho, Uberlândia (MG)
William de Oliveira Algarte, Franca (SP)

Pergunta do mês (156)

O que você achou do Nintendo GameCube?

Resposta à Pergunta do mês (154)

Qual o console você compraria entre DC, Nintendo GameCube (ex-Dolphin), PS2 e X-Box? Por quê?

Das respostas recebidas pela Redação, 63% comprariam o PlayStation 2; outros 20% comprariam o Nintendo GameCube (ex-Dolphin); 10% iriam atrás do Dreamcast; e apenas 7% optariam pelo X-Box.

"Compraria o primeiro que abaixasse o preço porque o meu porquinho tá pobre."
Lourinaldo H. de Almeida, São Paulo (SP)

"PS2. Pelo design avançado e, principalmente, pela jogabilidade e gráficos dos jogos."
José Ailton Machado, Jacareí (SP)

"Sou Nintendomaníaco. Não tenho nada contra a Sony, a Sega ou a Microsoft... mas também não tenho nada a favor."
João Pereira de Almeida Filho, Santo André (SP)

"O PS2 é um supervideogame, mas possui pouca variedade de jogos. Já o Dreamcast tem muito mais opções. Fico com o DC."
Marcelo Marden Lima de Oliveira, Fortaleza (CE)

"Compraria o X-Box porque ele será uma caixa de surpresas e sua tecnologia deixará todos de queixo caído."
Reinaldo Rodrigues Barbosa, Ribeirão do Pinhal (PR)

Desafio do mês (156)

Quantos consoles a Nintendo lançou em sua história (incluindo o Cube e os portáteis)?
(valem as cinco primeiras cartas, de acordo com carimbo postal). Mandem cartas, só cartas, manés!

Resultado do Desafio do mês (154)

Quando e em qual videogame surgiu o primeiro direcional analógico?

Resposta: Em 1996, no Nintendo 64.

Vencedores

André Schlemmer, Joaçaba (SC)
Jean Lucas Cassorielo Machado, São Paulo (SP)
Marcelo Hashimoto, Itaporanga (SP)
Renato Inacio Neves Junior, Curitiba (PR)
Wastgnez Wanderley, Pedra (PE)

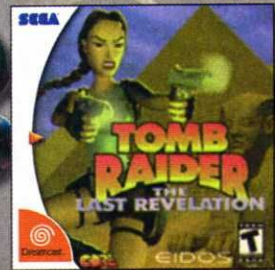
TRÊS GAMES CHEIOS DE AÇÃO PARA FAZER A SUA ADRENALINA CORRER SOLTA!

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

3x R$ 43,33

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

3x R$ 39,99

TOMB RAIDER 4 LAST REVELATION

3x R$ 39,99

CONSOLE DREAMCAST

INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE GRÁTIS*

- Sonic Adventure
- Disco Demo
- Garantia de 1 ano.
- PAL-M
- Bivolt

GRÁTIS: SONIC ADVENTURE! E POR MAIS R$ 100 LEVE OUTRO GAME DE SUA ESCOLHA!*

3x R$ 233,00 OU EM 10x R$ 81,53

CONTROLLER

3x R$ 39,99

VMU

3x R$ 33,33

RACING CONTROLLER

3x R$ 99,99

ARCADE STICK

3x R$ 99,99

CRAZY TAXI

3x R$ 39,99

VIRTUA STRIKER 2

3x R$ 39,99

KING OF FIGHTERS 99

3x R$ 39,99

SPEED DEVILS

3x R$ 39,99

SONIC ADVENTURE

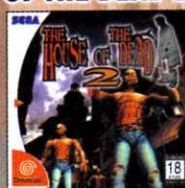
3x R$ 46,66

NBA 2K

3x R$ 39,99

MONACO GRAND PRIX

3x R$ 46,66

THE HOUSE OF THE DEAD 2

3x R$ 39,99

SEGA RALLY 2

3x R$ 39,99

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

3x R$ 39,99

BLUE STINGER

3x R$ 39,99

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/dreamcast (011) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO TA10A

Preços válidos até 31/10/2000 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso. *Frete grátis somente para o console. • Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito. *Exceto os games: Resident Evil: Code Veronica, Tomb Raider: The Last Revelation e Legacy of Kain.

100 milhões de Game Boy vendidos em todo o planeta. Loucura!

Desde o lançamento em 1989, o Game Boy se tornou um sucesso absoluto entre os gamemaníacos. Mas ninguém imaginaria que, após tantos anos, o pequeno aparelho ainda suspirasse e, ainda mais, fosse uma mania. Provando sua popularidade, o portátil de 8 bits alcançou a marca de 100 milhões de unidades vendidas no mundo – isso significa uma média de 1 mil sistemas vendidos por hora durante onze anos. Desses milhões de portáteis, 17,1 milhões foram vendidos no último ano fiscal – conquistando 97% do mercado internacional do gênero. O pequeno GB não encontra barreiras e desde o ex-presidente gringo George Bush até os chatos desafinados do Backstreet Boys detonam nele. (DR)

Se colocados lado a lado, os GB vendidos em todo o planeta poderiam dar a volta nos EUA

Novo portátil WonderSwan Color

A Bandai anunciou o portátil WonderSwan Color, uma versão melhorada do portátil WonderSwan lançado há um ano e meio. No Japão, enquanto a Nintendo domina 90% do mercado, o portátil da Bandai tem 8%.

O novo sistema chegará às lojas a partir de 30 de dezembro ao preço de 6,8 mil ienes (65 dólares). Sendo pouco mais largo que o console original, só que exibindo jogos em cores, o portátil mostra 241 cores na tela contra apenas 56 cores do GBC. Entre os jogos esperados estão *Final Fantasy 1*, *2* e *3*. (DR)

O portátil WonderSwan domina 8% do mercado japonês e sua versão color é mais potente que o concorrente Game Boy Color

Mais dezoito empresas no X-box

O videogame da Microsoft está ganhando cada vez mais softhouses na lista de fabricantes para seus jogos. No final de agosto foram acrescidos mais dezoito novas companhias, entre as quais figuravam Universal (*Crash Bandicoot* e *Spyro the Dragon*), Stormfront (*NASCAR 2000*), Kodiak (*WCW Mayhem*), Totally Games (*Star Wars: X-Wing Alliance*), Artificial Mind & Movement (*Bugs Bunny Lost in Time* e *Jersey Devil*), Boss Game Studios (*Top Gear Rally* e *World Driver Championship*) – todas empresas americanas e européias. (RM)

A Microsoft mostra sua força. Quem vai encarar?

AÇÃO GAMES EXPRESS

• Durante a pré-conferência da Nintendo para a feira de videogames *ECTS 2000*, o diretor técnico da NoA (subdivisão dos Estados Unidos), Jim Merrick, confirmou que cerca de 20 companhias estão desenvolvendo mais de 20 jogos exclusivos para a plataforma de 128 bits da empresa, Nintendo GameCube. (DR)

• De 3 a 5 de setembro rolou a *ECTS 2000* (*Electronic Consumer Trade Show*). A *ECTS* é a maior feira de games da Europa e foi realizada em Londres, Inglaterra. Durante o evento, mais de 280 expositores mostraram mais de 1 mil novos produtos que estarão chegando ao mercado europeu até o final do ano. (DR)

• A Electronic Arts, maior softhouse independente do mundo, inaugurou um site oficial com todos os seus lançamentos para PS2 (www.playstation2.ea.com). Navegando pelo site, podem-se conferir seções de notícias e produtos, apresentando jogos desenvolvidos em parceria para a plataforma 128 bits. (RM)

• A softhouse Infogrames Entertainment continua crescendo rápido. Recentemente a empresa fechou contrato de exclusividade para distribuir os jogos da Epic Games, criadora de sucessos como *Unreal* e *Unreal Tournament*. A Infogrames venderá os jogos para consoles domésticos e computadores Mac e PC. (RT)

• Depois de adquirir as empresas Grolier Interactive e Sinister Games, a softhouse Ubi Soft comprou a produtora Red Storm Entertainment, fabricante da série *Tom Clancy's Rainbow Six*. No entanto, mesmo com os jogos sendo vendidos pela Ubi Soft, a softhouse Red Storm continuará sendo independente. (RT)

• A Nintendo gringa está promovendo uma excursão de apresentação das verões *Silver* e *Gold* do jogo *Pokémon*. Para mostrar seu novo sucesso, a fabricante mostrará vídeos dos games e, após viajar da cidade de Saint Louis até o famoso Fort Knox, venderá centenas de pokémon por menos de 35 dólares. (RT)

• A Sega inaugurou no Japão uma espécie de cybercafe usando a tecnologia de fibra óptica. Os serviços, totalmente digitais, incluem exibições de revistas, trailers, TV a cabo, video chat e games on-line. Os usuários pagam o equivalente a 3 dólares a cada 30 minutos e 90 centavos pelas demais horas. (RT)

• A Sega anunciou que o DC passaria a ser vendido (nos States) por 149 dólares (antes era 199) a partir de 31 de agosto. Além disso, quem assinar o serviço SegaNet por dezoito meses pagará a bagatela de 21,95 dólares por mês, ganhando 150 dólares de desconto e comprando o aparelho por 49 dólares. (FA)

Shinichiro Nakaba, de Tóquio

Honda dá show com o Mundial de Motovelocidade

O showroom da Honda, em Tóquio, virou palco para os fanáticos em motos. Além de transmitir ao vivo o Mundial de Motociclismo numa gigantesca tela de alta-definição, a montadora colocou consoles PS2, com o game *Moto GP*, da Namco, à disposição dos visitantes. Os amantes de motocas experimentaram a emoção de participar das corridas de 500cc, categoria em que o brasileiro Alexandre Barros se destaca.

Os japoneses puderam ver o mundial de motocas, em que o brazuca Alex Barros (foto) é fera, por um telão com imagens em alta-definição. E depois ainda detonar no PS2, jogando *Moto GP*

Uma casa por meus pokémon

Uma japonesa ganhou de uma amiga uma coleção de 1.000 figurinhas pokémon, distribuídas junto com calendários. Como o filho dela não se interessou pelas benditas, ela estava prestes a jogar tudo fora, mas resolveu colocá-las à venda nos Estados Unidos por um leilão realizado na Internet. O preço da coleção pokémon atingiu 350 mil dólares, dinheiro usado pela zelosa mãe para comprar uma casa.

"Eu já tenho casa"

Mãe de japinha descola uma casa nova com a coleção de figurinhas dos pokémon

Bolsa de Valores teen: Yes!

O Japão vive um boom de investimento em ações via Internet. Como a criança de hoje é o potencial investidor do futuro, os fabricantes de games estudam formas de conectar os consoles pela web digital às corretoras, facilitando o acesso a esta forma de investimento. Algumas escolas oferecem aulas com simuladores, espécie de game, para que os adolescentes conheçam as bases do mercado financeiro.

Você vai poder investir nas empresas de games que preferir

ORIENT EXPRESS

- A Konami, patrocinadora oficial do Comitê Olímpico Japonês, está lançando inúmeros jogos relativos à Olimpíada. A empresa, que investe até numa equipe de futebol da primeira divisão japonesa, aposta pesado no segmento esportivo, importantíssimo no entretenimento. Pena que os games ligados aos Jogos Olímpicos sejam restritos a personagens japas.

- A Sony fechou acordo com a NTT para ligar os games de celulares ao PSX. O serviço, em operação antes de 2001, permitirá o download de games do celular para o console da Sony, que se encarregará de comercializar o cabo de ligação entre os aparelhos. A telefônica NTT tem mais de 17 milhões de assinantes conectados a i-mode, a Internet dos celulares.

- A Sega reage. Lançando o sistema Entertainment STAGE net@, rede de fibra óptica que conecta os gamecenters da empresa, será possível a comunicação e batalhas em tempo real entre jogadores espalhados por todo o arquipélago nipônico. Com isso, dá-se fôlego aos gamecenters, que caminhavam à decadência devido aos avanços dos consoles domésticos.

- A exposição *A Tecnologia dos Sonhos do Século 21*, que aconteceu em Tóquio entre julho e agosto, deu uma mostra do que pode vir a ser o nosso futuro. Universidades japonesas mostraram simuladores, semelhantes a games, práticos para quem deseja aprender a dirigir. A Sony detonou com o robô Humanóide, único capaz de subir uma escada como um humano.

- Quem for tarado pelos mangás, os HQs japoneses, tem motivos de sobra para comemorar a contratação de desenhistas pelas produtoras de games. A Koei está à frente das concorrentes e lança *Guitarman*, com desenhos do ilustrador Mitsuro, até o final do ano. O jogo envolve uma batalha musical em 3D. Parece que as produtoras começarão a cutucar os gibis.

- O lançamento do PlayStation 2 anda fazendo a alegria dos comerciantes mais agressivos fora do Japão. Atravessadores oferecem o PS2, nos Estados Unidos, em leilões na Internet. Um kit composto de console e 50 CDs e DVDs chegou a atingir o preço de 32.099 dólares. Até julho o PS2 estava cotado, na rede digital, em cerca de 500 verdinhas.

- A Sega e a Sony lançaram dispositivos de memória que permitem gravar certos jogos no console para levá-los a gamecenters. São dois cartões para os maníacos cansados de jogar em casa. Com a nova tecnologia é possível interromper um jogo em casa e continuá-lo num gamecenter. No caso da Sega, pode-se até fazer o download do jogo também pela Internet.

- A divisão de games e entretenimentos na Internet da Bandai, composta por 35 pessoas, está prestes a virar uma empresa independente, devido ao excelente faturamento nos últimos dois anos. A Bandai não informa, mas analistas do mercado acreditam que o departamento movimentará cerca de 40 milhões de dólares este ano – mais de 1 milhão por empregado.

Mr. Web

Back Forward Stop Refresh Home Print Mail

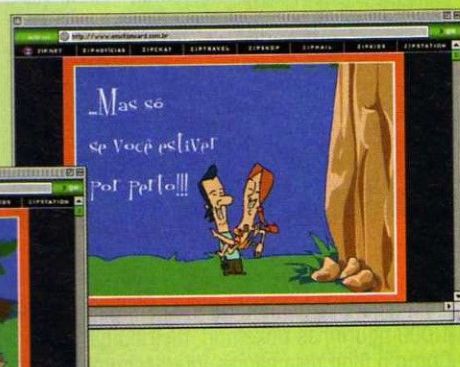
Incremente seu computador

Mr. Web deste mês traz dicas para que você e seu computador vivam felizes para sempre! Você vai poder deixar sua máquina cheia de frescurites e até livrá-la de maldosos e poderosos vírus

Priscila Pastre

Depois de deixar sua belezinha "nos trinques", é sua vez de se divertir com as maravilhas da Internet. Mande um cartão animado pra sua paquera, faça novos amigos e divirta-se em sites superbem-humorados!

Que emoção!

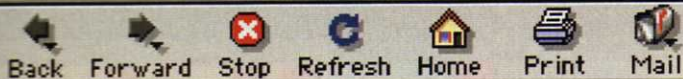
Pronto! Seus problemas amorosos estão resolvidos! Se falta coragem para dizer o que sente à pessoa amada, não se desespere. Os personagens do site Emotion Card te ajudam a demonstrar o que sente sem que você pague o maior mico na frente da galera da escola. Pra que correr o risco se personagens animados podem fazê-lo em seu lugar? Que você não vai levar um fora a gente não garante. Mas se isso acontecer, pelo menos ele vai ser virtual. E tem mais: esqueceu o aniversário do amigo? Mande um card. Aprontou uma boa e está sem coragem de pedir desculpas? Tem card pra você também! **www.emotioncard.com.br** (português)

Hei, Macaroni!

Seu computador vai ficar uma gracinha! Em **www.screen.com** o internauta encontra uma enorme variedade de descansos de tela e papéis de parede. Tem até aquele macarrãozinho chato que fica rebolando e cantando a Macarena enquanto você vai tomar água ou fazer um xixi básico. Há coisas hilárias como os alienígenas que atacam sua tela – eles podem ser eliminados com várias armas, igualzinho ao que acontece num jogo de videogame. Seu computador pode ainda tirar uma sonequinha enquanto é atacado por insetos (hehehe!) ou enquanto o Garfield assalta a geladeira. O mais legal é que tem bastante coisa de graça. Ôba! (inglês)

Direto do Digimundo

Tá a fim de dar uma de Tai fazendo uma visitinha ao mundo virtual dos monstrinhos que viraram mania no planeta? Se você é um desses que passam o dia em frente à TV assistindo a Pokémon, Digimon, Seilamaisquemon, a dica é **www.puka.com.br**. Vai te dar náuseas com tantas poké e digitranqueiras. Tem pokégames, digigames, pokéagenda, digifontes, pokéskins e mais um montão de poké e digicoisas. E se você não tiver nada melhor pra fazer, pode entrar e adotar seu monstro favorito. Mas tem de cuidar direito. Caso contrário, no dia em que visitá-lo novamente, vai descobrir que ele mó... rreu! Hehehehe! (português)

"Corra e pegue seu monstrinho na Internet"

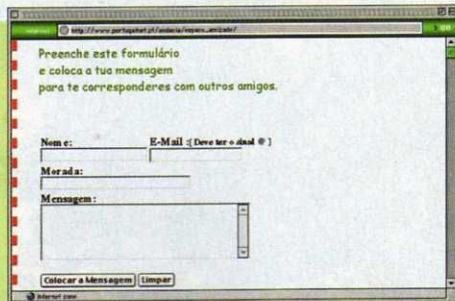
Back Forward Stop Refresh Home Print Mail

Tanto faz como tanto fez

Vai dizer que você nunca quis mandar os garotos do Backstreet Boys pro inferno, arrancar com os dentes aquela foto do Daniel pelado da parte de trás dos ônibus, ou bisbilhotar a intimidade alheia pela janela do seu quarto? Se sua resposta é sim, corra para **www.tantofaz.net**. Ali você poderá mandar os garotos do Backstreet pro inferno e xeretar quem quiser. Se a consciência pesar, não se preocupe! Tem um confessionário no site. Quanto a rasgar com os dentes a foto do Daniel pelado... Aí não dá, né? Imagina só sua mãe entrando no quarto e pegando você com o rosto coladinho na foto do cara... (português)

Descubra a sua tribo

Já pensou em viver num mundo em que as pessoas falam de games 24 horas por dia? Em **www.icq.net** você vai poder entrar para comunidades virtuais específicas. Além da galera que só fala de games, tem ainda as que curtem Internet e música, por exemplo. O site é recheadão! Dá pra ficar maluco com tanta coisa que ele oferece. Você pode criar novos grupos de icq, participar dos que já existem, baixar jogos on-line, construir sua própria página na Internet, mandar cartões virtuais, aprender como usar o icq no aparelho celular e muito, mas muuuuuuuito mais mesmo! (inglês)

À procura de amigos ou paqueras?

Então, dê uma passadinha em **www.portugalnet.pt/audacia/espaco_amizade/**. Você vai encontrar um bocado de gente querendo se corresponder. Mr. Web dá uma palhinha do que rola por lá. Aí vai: "Olá! Sou uma rapariga de 12 anos e quero fazer amizades sinceras, sem malícia nem maldade. (Alguém aí acredita nisso?) Sou uma superamiga e guardo segredos como ninguém! (Deve ser a maior fofoqueira de plantão!) Mande-me um e-mail se tiver até 16 anos. (Ela deve ter mais de 30)" Essa mensagem aí é bem meiguinha, mas tem coisa de todo tipo. E o espaço é bem democrático: "Sou uma mulher atraente e que gosta de viver a vida apaixonadamente. Procuro uma amizade muito especial com uma mulher interessante." E aí? Vai encarar? (português)

Cantada virtual

Você ainda é daqueles que chega na gata e diz: "Será que esse cachorrinho tem telefone?" Meu, toma tua linha! A onda agora é xavecar pela Internet . Entre em **www.oplaneta.com.br**. Depois, clique em Planeta Cards. Alguns personagens vão aparecer. Escolha, então, o que mais se assemelha a você e a pessoa para quem você vai mandar a mensagem. Pra armar o clima, antes de dar o bote, escolha também o melhor cenário. Funciona como uma história em quadrinhos. Você escreve quatro falas (duas para cada personagem) que serão divididas em duas cenas. Aí, é só mandar via mail pra quem quiser. Deu pra perceber que essa história de telefone já era mesmo, né? O lance agora é: Encontrou sua alma gêmea? Chega pra ela e diz: "Será que esse cachorrinho tem e-mail?" (português)

Não deixe sua máquina ficar dodói

Acha que está tudo bem com seu computador e que ele está feliz e sadio? Não espere que o coitado reclame de dor de cabeça, de dor nas juntas ou de dor de barriga. Não descubra que sua máquina está infectada quando for tarde demais. Mr. Web dá os endereços mais legais pra vacinar seu computador:

www.cai.com: com o Mail Watcher esses vírus que se espalham pela lista de endereços de mail não vão poder atingir sua máquina. É isso aí! Ela vai virar uma supermáquina!

www.trendmicro.com: oferece o HouseCall, que faz a checagem via Internet sem precisar de download.

www.pandasoftware.com: é poderooooso! Ele vai te proteger de vírus recentes como o VBS/LoveLetter.BD.

www.symantec.com: tem versões do Norton e informações sobre os principais tipos de vírus.

Quando o skatista virtual sobe à cabeça

Ralando o joelho no chão, nosso piloto chamou o skatista Tarobinha, um dos primeiros no ranking brasileiro, para um rolê

Por Ronny Marinoto

Faíscas voaram da tela enquanto a Redação destruía corrimões e rampas em quatro jogos do mais popular dos esportes radicais, o skate. A vantagem da versão digital é evidente: ninguém saiu de canela roxa no final da sessão, mesmo sofrendo tombos durante algumas manobras bem difíceis.

Desde que surgiu nos videogames, esse gênero tem evolíndo. Entretanto, só recentemente é que o estilo realmente se tornou mania. Então, para analisar os jogos disponíveis no mercado atualmente, resolvemos chamar alguém que realmente entendesse do assunto – e ninguém melhor que Márcio Luiz Pinto, o Tarobinha, apresentador do quadro SK8 do programa *Zona de Impacto* (Canal SporTV) e skatista, para fazer as avaliações.

Ficha técnica

Nome: Márcio Luiz Pinto
Apelido: Tarobinha
Idade: 24 anos
Profissão: Skatista
Estilo: Street

Fotos: Carol do Valle

Onde treina?
Em São Caetano do Sul (SP), nas áreas de street e nas ruas do centro.

O que escuta?
Fico no hip hop, embalado por Laureen Hill e pelas bandas nacionais Charlie Brown Jr. e Raimundos.

O que joga?
Tive um Mega Drive, mas hoje em dia jogo PlayStation na casa de amigos – *FIFA* e *Tony Hawk's* são os jogos preferidos. Mas nada substitui o skate de verdade.

Qual a manobra mais difícil de se executar?
Os movimentos em switch (feitos com o pé de apoio invertido) são os mais difíceis. Mas a manobra mais difícil de fazer é a Flip Tailslide Estance Showeit Switch.

Skate de gente grande... errr, nem tanto
O pequenino Tarobinha anda de skate como poucos e, tendo seu talento reconhecido em todo o mundo, arrepia nas manobras do estilo street, que, segundo o fera, é o mais popular.

Márcio conheceu o skate quando andava com sua mãe na rua e se apaixonou. O fera era muito chato e vivia pedindo conselhos aos caras maiores. "Eu era pentelho mesmo", reforça Tarobinha.

Arrepiando desde os 12 anos, Márcio leva na bagagem dois campeonatos brasileiros e foi eleito o skatista do ano (1994) pela UBS (União Brasileira de Skate). Também disputou campeonatos na Bélgica, França, Holanda, Inglaterra e, na Alemanha, pela primeira vez, machucou-se seriamente, trincando a canela. O sk8er também morou nos States, hospedando-se na casa do amigo de infância Bob Burnquist. Hoje, tendo viajado muito, considera a pista de San Francisco, nos EUA, como a melhor do mundo. E mostrando que é errando que se aprende, Tarobinha garante que quebrou bem mais de 20 skates nos treinos ao longo de sua carreira de sucesso. Radical!

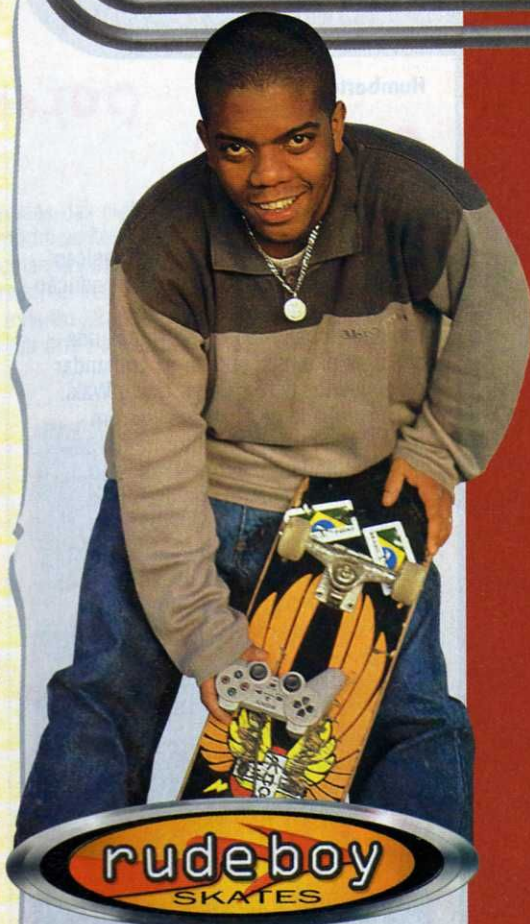
Avaliações

• Tony Hawk's Pro Skater
"Esse arregaça! As manobras são muito mais realistas – você pode ver os movimentos perfeitamente. É legal que é fácil aprender as manobras e até criar algumas seqüências. Dando um show, pode-se ver até o sangue do skatista nos tombos animais e há pistas que são verdadeiras réplicas – como é o caso da fase em San Francisco, nos EUA. A trilha sonora quebra. É pauleira e aumenta a adrenalina. Meu personagem favorito é o brasileiro Bob Burnquist, mas a idéia de colocar o policial como skatista também é legal. Afinal a maioria dos vigias e tiras vêem os skatistas como marginais. O jogo é viciante!"
Nota geral: 10,0

• Grind Session
"Visual sarado. A câmera pega closes dos caras durante as manobras. Achei muito louco. Os movimentos são um pouco lentos, mas muito parecidos com os que executamos nas ruas. Um pena que tenha poucas áreas para praticar. O som é legal, mas fica devendo por não ter músicas mais agitadas e conhecidas."
Nota geral: 7,0

• Street Sk8ter 2
"Esse é ruim. Os gráficos são distorcidos e feios. Nas manobras os skatistas viajam e são pouco reais. O cara parece dotado de superpoderes e, sem nenhuma velocidade, tira aéreos que são impossíveis. A trilha sonora também não tem nada a ver. Feio!"
Nota geral: 3,0

• Thrasher: Skate and Destroy
"Cara! Que porcaria! As manobras quase não saem e são malfeitas. As pistas não têm obstáculos, os personagens são feios e nem se parecem com skatistas de verdade. O som até que é bem legal, mas não dá para ficar só nisso – música boa eu ouço em casa."
Nota geral: 1,0

rudeboy SKATES

Seja você um Tarobinha

Promoção especial: ganhe um superskate profissa

Esta é simples. Primeiro passo: pense num personagem legal (vale Solid Snake, Lara Croft, Jill Valentine, Claire Redfield, Duke Nukem, qualquer um). Segundo passo: finja que esse personagem não tem mais poder algum. Terceiro passo: dê a ele apenas um skate e descreva pra gente o que esse skate seria capaz de fazer para tornar o personagem indestrutível. Mande sua carta para a Promoção Tô no Shape com carimbo postal até 21 de outubro de 2000. A resposta mais criativa vai levar um skate superprofissional – com shape igual ao do Tarobinha – mais uma calça, uma bermuda, um moletom, duas camisetas e um gorro que o pessoal da Rude Boy Skates descolou pra você. (Copie a ficha de inscrição da página 80. Se você for participar de mais de uma promoção desta edição, mande uma carta para cada uma delas).

De olho na língua

A tribo dos skatistas possui algumas gírias conhecidas só por gente da área. Confira algumas das mais comuns:

- **Brother:** amigo
- **Duch:** banho
- **Abusado:** cara chato
- **Carango:** carro
- **No bode:** com sono
- **Rango:** comida
- **Firma?:** cumprimento
- **Mina:** garota
- **Hang up:** queda
- **Prego:** quem está aprendendo
- **Fera (O cara arrepia! Arrebenta!):** quem sabe muito
- **Fui:** tchau

Humberto Martinez

Quark (DC)

Aventura, Quantic Dream
Lançamento: sem previsão

Os fãs de aventuras em terras mágicas vão se deleitar com outra superprodução no estilo. Num imenso mundo tridimensional, mostrando ênfase nos cenários naturais, podem-se comandar os pequenos heróis Cage, Una e Waki. Essa cambada de pirralhos vive em mundos paralelos e, conforme suas atitudes, podem cumprir missões que interferem no enredo dos outros ambientes. Durante a jornada os tampinhas recebem a ajuda de bichos como cachorros, pássaros e até criaturas fictícias que lembram grandes dinossauros.

Skies of Arcadia (DC)

RPG, Sega Enterprises
Lançamento: novembro de 2000

A lista de RPGs ganhará outro título de peso. A fabricante promete desbancar tudo, dispondo desafio tremendo e enredo cativante. Para dar clima, as músicas serão caprichadas, aumentando a empolgação das batalhas. Aliás, o ambiente o transportará a embarcações piratas de duas facções (azul e preta) que dominam os céus. Habilidade com a espada é questão de sobrevivência à jornada e, controlando Vyse (membro da facção azul) e Aika (uma amiga de infância), sua tarefa é desbravar os mundos sagrados.

Max Steel (DC)

Ação, Treyarch
Lançamento: dezembro de 2000

Seguindo a trilha de sucesso traçada pelos desenhos desenvolvidos em computação gráfica, *Max Steel* está conquistando o público usando um visual hi-tech. Para aumentar a fidelidade e o realismo do seriado, estão sendo produzidas sete gigantescas fases nas quais, controlando o agente internacional Max, você enfrentará dezenas de adversários usando armas e golpes letais. Mesmo repleta de ação, a jornada promete surpreender pela complexidade dos objetivos e pelos quebra-cabeças encontrados.

Alien Front On-line (DC)

Ação, Wow
Lançamento: sem previsão

Atualmente não há nada mais empolgante que disputar partidas via Internet. E não se contentando com menos, os produtores da Sega resolveram usar toda a força da web, permitindo que jogadores de arcades e Dreamcast se confrontassem on-line. Na rede, jogadores de todo o mundo poderão ingressar numa batalha contra alienígenas que pretendem invadir nosso planeta, defendendo a Terra por ambientes vastos e lotados de unidades aliadas em plena ação. É claro, a versão doméstica não gasta fichas.

Thunderboats (DC)

Corrida, Perception
Lançamento: sem previsão

Outra conversão dos arcades da Sega, direto para seu 128 bits caseiro. Desta vez, espirrando água para todos os lados, a disputa rola numa corrida de lanchas, simulando eventos radicais. Para deslizar em velocidade máxima, estão disponíveis sete modelos envenenados que, cheios de agressividade, cruzam cenários em cidades, florestas e até parques de diversão – os traçados são perigosos e escondem diversos atalhos. Já aos pilotos habilidosos, resta dominar a técnica de dirigir sobre ondas agitadas.

Emergency Call Ambulance (DC)

Ação, Sega Enterprises
Lançamento: sem previsão

Bancando o motorista de ambulância, sua tarefa é transportar seus pacientes o mais rápido possível, atendendo às diversas emergências e levando as vítimas de um hospital ao outro. Reproduzindo com fidelidade a cidade de Chicago, nos EUA, espera-se que o trânsito seja intenso e, assim, conhecer as ruas é essencial para evitar engarrafamentos ou para cortar caminho – mesmo guiando na contramão. As ruas estão repletas de pedestres, mas, como as vidas na ambulância dependem de você, esqueça todo o resto.

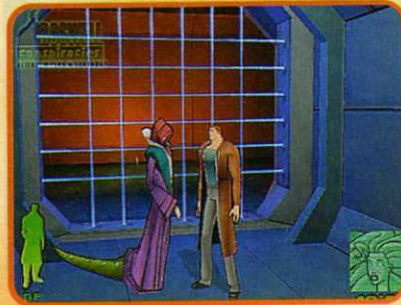
Speed Devils On-line (DC)

Corrida, Ubi Soft
Lançamento: novembro de 2000

Vrummm on-line! Conhecido por trazer algumas das mais empolgantes corridas para o console, *Speed Devils* está para emplacar modificações à versão original, possibilitando competições entre pilotos humanos pela Internet e deixando seus recordes marcados na web. Ou seja, camarada, as disputas serão ainda mais legais. Preparados para entrar no grid de largada, estarão 22 modelos de veículos que queimarão borracha por oito pistas (sendo um dos traçados, inédito) especialmente desenvolvidas para pegas.

Roswell Conspiracy Theories (DC, N64, PSX)

Ação, Red Storm Entertainment
Lançamento: novembro de 2000

Inspirado no desenho animado *Os Mistérios de Roswell*, o game traz no enredo conspirações governamentais nas quais os alienígenas é que estão no poder. Agora, buscando revelar a verdade, você encarnará em Nick Logan (um agente especial linha-dura, ou em Sh'Lainn Blaze (uma alienígena muito esperta). Desvendando a trama, será possível explorar 26 fases repletas de enigmas e perigos pelas proximidades. Claro, como no desenho, além de ETs, será possível se deparar com lobisomens e vampiros.

Extermination (PS2)

Ação, Sony Computer Entertainment
Lançamento: sem previsão

Juntando muita ação e terror – e acrescentando uma pitada de violência –, chega o novo thriller que promete arrepiar até os ossos dos aventureiros mais corajosos do pedaço. Mesmo com o enredo não divulgado, não é difícil imaginar o que vai rolar. Aliás, a perspectiva será em terceira pessoa, os inimigos são bandos de monstros nojentos e, mantendo o clima de terror sobre os desafiantes, os cenários guardam perigos e quebra-cabeças em locais obscuros. É melhor se preparar para ataques de surpresa.

Onimusha (PS2)

Ação, Capcom
Lançamento: final de 2000

Afie sua espada e limpe sua armadura para ingressar na maior batalha oriental já imaginada. Sua coragem e honra serão testadas ao extremo, imergindo-o em combates épicos. Entre os games mais esperados do PS2, tanta agitação é explicada pelo absurdo de detalhes nos cenários e personagens – é possível notar com nitidez as feições dos lutadores (ninjas e samurais também) durante os duelos. Nas lutas, banhadas a sangue, notam-se efeitos de luz e sombra, além de reflexos das armas e armaduras polidas.

Surfroid (PS2)

Esporte, Ascii Entertainment
Lançamento: sem previsão

Mostrando que também são radicais, os produtores japas estão criando o que, aparentemente, será o melhor game de surf da história. O visual está caprichado, com efeitos especiais na criação de ondas (rola até ação do vento sobre a água) e texturas reais do mar. Os detalhes são tantos que se pode reparar até na espuma na água. Para bancar o rei da praia, pode-se entrar numa espécie de carreira, tornando o personagem famoso conforme as pontuações obtidas nos campeonatos – as gatas vão amá-lo.

Dance Summit 2001 Bust-A-Move (PS2)

Coordenação motora, Enix
Lançamento: sem previsão

A melhor série de dança da atualidade está garantida nos 128 bits. Arrasador em todos os sentidos, o jogo promete músicas bem legais, balançando a galera em estilos e ritmos musicais variados. Os jogadores poderão escolher entre diversos dançarinos e, ao que parece, serão todos novos e, diga-se de passagem, bastante esquisitos. Realizando passos incríveis, os movimentos foram retirados de dancers de verdade e, para aumentar a agitação das pistas, até quatro participantes entrarão simultaneamente.

Theme Park Rollercoaster (PS2)

Estratégia, Bullfrog
Lançamento: final de 2000

Administradores, atenção! Em *Theme Park* o objetivo do jogador é cuidar de parques de diversão, tomando conta de todos os aspectos de funcionamento (compra, limpeza, manutenção, segurança) do centro de entretenimento e mantendo os clientes felizes e satisfeitos. Claro, nesse ramo de negócios é preciso inteligência para adquirir as melhores atrações e organizar eventos especiais como Dia das Bruxas, Período Jurássico, Viagem Espacial e outros temas – além de administrar doze modelos de montanhas-russas.

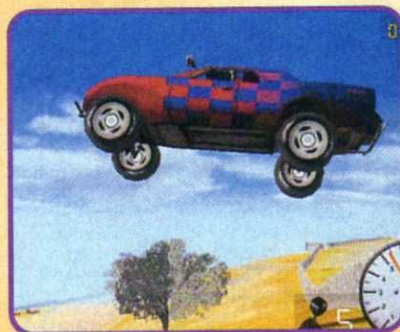
Virtual Ocean (PS2)

Simulador, Andnow
Lançamento: 2001

Aguçando a curiosidade humana, a profundeza oceânica esconde belezas e mistérios que instigam a mente. E para suprir essa curiosidade, nesse simulador você controlará criaturas como baleias e golfinhos numa jornada que se passa em cenários magníficos.
Para não ficar vidrado apenas na beleza, entretanto, inimigos terríveis como tubarões brancos e criaturas do abismo aparecerão nas proximidades. Entre suas habilidades estarão caçar e comunicar – e claro, há muitos quebra-cabeças a solucionar.

Wild Wild Racing (PS2)

Corrida, Rage Software
Lançamento: final de 2000

Uh-tererê! Prepare-se para radicalizar atrás do volante de veículos transformados, cruzando incríveis terrenos acidentados e, claro, também armadilhas naturais numa competição acirrada pelas primeiras colocações. Grande habilidade na pilotagem sempre será necessária, pois as pistas rolam em terrenos com areias, dunas, matas, montanhas, rochedos... uma tonelada de sujeira é o que não faltará. Além das provas convencionais, também há competições no estilo rali, tendo apenas a bússola como guia.

Warriors of Might and Magic (PSX, PS2)

Ação, The 3DO Company
Lançamento: final de 2000

Famosa e idolatrada no mundo dos computadores, a série *Might and Magic* agora tem representação confirmada também nos consoles da Sony. Essa nova versão está demais e transporta o jogador para o controle do guerreiro medieval Arelon, que, vivendo num mundo habitado por assombrações e monstros que desafiam a imaginação humana, precisa se safar das emboscadas usando armas rústicas para banir seus oponentes. Como é de praxe na série, o enredo é inteligente e mudará conforme as ações do herói.

Tomb Raider Chronicles (PC, PSX)

Ação, Core Design
Lançamento: novembro de 2000

Chronicles promete solucionar as dúvidas de quem ficou intrigado com o final de *The Last Revelation*. Mas a verdade é que o episódio será baseado em acontecimentos separados, trazendo eventos inéditos do passado da heroína. Também será possível relacionar alguns segredos com outros jogos da série e curtir as novas habilidades da gata – cada vez mais deliciosa. Pois é, para dar conta dos inimigos e perigos, Croft poderá usar uma arma de gancho, escalando paredes e aumentando a exploração da jornada.

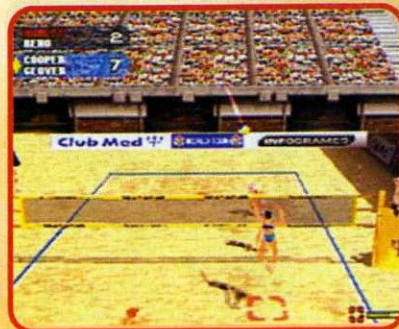
Mat Hoffman's Pro BMX (PSX)

Esporte, Runecraft
Lançamento: novembro de 2000

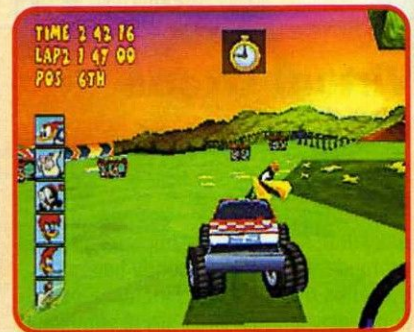
Chegou a hora de arrepiar nas manobras sobre as bikes. Usando a mesma engine da segunda versão de *Tony Hawk*, tanto cenários como personagens estão realistas. A ação leva os ciclistas a situações extremas, realizando movimentos insanos por cenários cheios de equipamentos e obstáculos – além de trazer segredos para habilitar. Os controles são simples, sendo possível realizar dezenas de manobras com nove feras do esporte, entre os quais estão Cory Nastazio, Mike Escamilla e o próprio Mat Hoffman.

Power Spike Pro Beach Volleyball (PSX)

Esporte, Infogrames Entertainment
Lançamento: sem previsão

Tá quente! Muita mulherada, sol e diversão no vôlei de praia nos 32 bits. Já foram lançados outros games do gênero, mas desta vez os suados atletas e fantásticos movimentos são reais e, o que é melhor, de ambos os sexos. Assim, podem-se conferir 50 feras como Carl Henkel e Elaine Youngs e, para aumentar o realismo, as partidas são licenciadas pela Federação Internacional de Voleibol, possibilitando disputas em quatorze quadras de areia espalhadas por cidades de todo o mundo (até Rio de Janeiro).

Woody Woodpecker Racing (PSX)

Corrida, Konami Computer Entertainment
Lançamento: novembro de 2000

Corrida envolvendo personagem famoso não é novidade, mas continua sendo muito divertida. E desta vez os rachas envolvem o próprio Pica-Pau e sua turma endiabrada – o que significa que os companheiros como Chilly Willy, Winnie Woodpecker estarão encarando os rivais Buzz Buzzard, Dapper Denver Dooley, Ms. Meany, entre outros. Caindo na folia, os pilotos abusam e trapaceiam usando poderes especiais pelos quinze percursos diferentes, atravessando cidades, florestas e até viajando pelo céu. Hehehehehehe!

American McGee's Alice (PC)

Aventura, Rogue
Lançamento: final de 2000

O coelho apressado e o chapeleiro louco que se cuidem, pois o livro *Alice no País das Maravilhas* ganhará uma versão sanguinolenta. Desta vez, caminhando pelo mundo encantado, Alice estará bem munida, usando métodos pouco ortodoxos (bombas, escopetas, metralhadoras) para enfrentar as hordas da vilã Rainha de Copas – que pretende arrancar a cabeça da "inocente" heroína. Os cenários são caprichados e reproduzem de forma satírica os episódios originais, dividindo sua caminhada em quinze lindas fases.

The Sims: Livin' Large (PC)

Estratégia, Maxis
Lançamento: final de 2000

Controlar a vida das pessoas mostrou-se um passatempo divertido e inteligente no mundo digital. E para os fãs de *The Sims* chega a expansão *Livin' Large*. Nesse kit você trabalhará em várias áreas como hacker, músico, paranormal e até piloto de videogames – o sonho de milhões. Na arquitetura será permitido decorar sua casa no estilo dos anos 50 ou mesmo bancar o nobre, construindo um castelo. Mas nem tudo serão flores e estão previstos problemas como invasões de baratas e até abduções por extraterrestres.

Hitman: Codename 47 (PC)

Ação, Io Interactive
Lançamento: final de 2000

Muito tiroteio em cenários realistas é o principal atrativo desse jogo. Na pele de um mercenário suicida, você se infiltrará no submundo do crime, vagando por locais nada aconchegantes (bosques, fábricas, galpões e até pelos becos de Chinatown). Sendo bastante realista, os efeitos de luz são fantásticos e a inteligência artificial dos adversários virtuais é apurada. Mas é claro, Hitman é durão e, além de esburacar os inimigos com chumbo, desvenda enigmas e colhe informações e pistas pelas fases.

Zeus: Master of Olympus (PC)

Estratégia, Impressions
Lançamento: final de 2000

Se criar novas civilizações e erguê-las parece legal, melhor ainda é controlar a cultura da Grécia antiga, usando a interação de deuses mitológicos para dar cabo da situação. O modo de construção é o tradicional, permitindo levantar estruturas de vários tipos para suprir as necessidades dos habitantes locais. A novidade então fica na necessidade de agradar entidades como Athena, Hades, Poseidon e até o poderoso deus Zeus – e é bom não deixar essa galera furiosa para não sentir a ira dos deuses.

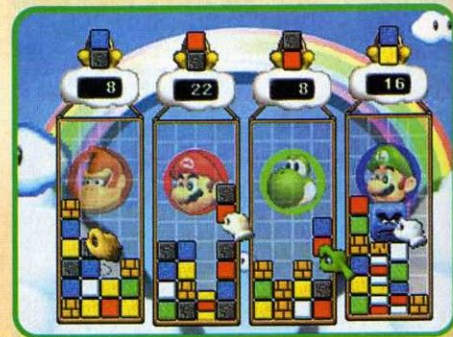
Dance Dance Revolution: Disney Tunes (N64)

Coordenação motora, Konami Computer Entertainment
Lançamento: sem previsão

Se você pensa que já viu de tudo, espere para conferir a última novidade da Disney. Desta vez, mostrando que também são bons de rebolado, Mickey, Minie e vários integrantes da turma da Disneylândia vão entrar nas pistas de dança e se requebrar. No comando da fanfarra, o jogador precisa apertar os comandos de forma coordenada, realizando passos bem ritmados e até seqüências de movimentos complicadas. Agora, resta confirmar a possibilidade de a fabricante lançar um acessório do tipo tapete dançante.

Mario Party 3 (N64)

Coordenação motora, Hudson Soft
Lançamento: sem previsão

Em ritmo de festa, pela terceira vez, Mario e sua turma entram numa supergincana. Desta vez, mais baderneiros, os personagens do universo Nintendo farreiam por dez novos tabuleiros, misturando desde ambientes ensolarados até outros com neve. Trazendo 70 provas totalmente novas (uma delas parece o clássico *Tetris*), até quatro participantes podem competir simultaneamente. Os velhos agitadores Donkey Kong, Luigi, Mario, Peach, Wario, Yoshi foram mantidos e, aumentando o grupo, chega o vilão Waluigi.

WWF No Mercy (N64)

Esporte, Aki Corporation
Lançamento: novembro de 2000

Os gigantes do ringue voltaram. E na melhor versão virtual da história. Atochado com 80 lutadores e mais pancadaria do que você pode agüentar, figurões como Chris Benoit, Mankind, Stone Cold, The Rock serão alguns dos feras que disputarão lutas em que vale tudo. Além das trapaças como cadeiradas e pauladas, estão disponíveis modos hilários como o Ladder Match – no qual os brutamontes pulam das escadas para acertar seus oponentes. E claro, pode-se seguir a carreira nos ringues para se tornar famoso.

Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2 (N64)

RPG, Chunsoft
Lançamento: final de 2000

Embarque nesse game misturando elementos de aventura e RPG. Na pele amarelada do garoto Shiren, sua tarefa é proteger seu vilarejo dos ataques demoníacos que assombram as terras do Oriente. É óbvio que logo a aventura se estende e que o herói acaba conhecendo outros ambientes. Para superar seus desafios, além da crença no poder, o herói precisa se mostrar hábil na espada e também ter muita lábia para obter informações com os habitantes – já em ação, poderá, enfim, explorar as fases com liberdade.

Powerpuff Girls: Bad Mojo Jojo (GBC)

Ação, Bam Entertainment
Lançamento: dezembro de 2000

Sucesso nas telinhas, as meninas superpoderosas Docinho, Florzinha e Lindinha estão prontas para combater o crime, porém cada uma delas com seu próprio game. É isso aí! Serão lançadas três versões diferentes da aventura, cada qual trazendo uma das gatinhas como protagonista. Como no desenho animado do Cartoon Network, as meninas enfrentarão velhos inimigos como o Macaco Louco e até Ele (uma espécie de capeta). Tá certo que o visual é de desconfiar, mas o desafio promete ser "bonitinho". (Ui!)

Thrasher: Skate and Destroy (GBC)

Esporte, Take 2 Interactive
Lançamento: final de 2000

Com toda a certeza, esse é o game de skate mais divertido dos portáteis – até porque traz competidores no melhor estilo caricato. Para manter o desafio em alta, muitas manobras radicais estão disponíveis (ollies, slides) e você pode praticá-las sobre carros de polícia, corrimões das escolas ou em qualquer elemento presente nos cenários bonitos e coloridos oferecidos. Tornando a competição mais acirrada, é permitido interagir com outros jogadores humanos, disputando as provas ponto a ponto.

Road Rash (GBC)

Corrida, Electronic Arts
Lançamento: final de 2000

Prepare-se para quebrar todas as leis de trânsito. Repletos de pancadaria e velocidade, os rachas cibernéticos disponibilizam 70 modelos de motos engrenadas, as quais podem até ser equipadas. Girando pelo asfalto, podem-se conferir atalhos e pedestres, disputando ainda com gangues de marginais por localidades que vão do Alasca ao Havaí. Caso sua velocidade não seja suficiente para chegar à frente, armas como bastões, cassetetes, correntes e tacos devem dar conta dos oponentes mais abusados.

Croc 2 (GBC)

Aventura, THQ Incorporation
Lançamento: início de 2001

Croc, o crocodilo mais dentuço e desbocado do mundo virtual, promete reviver sua segunda aventura no salvamento dos indefesos gobbos. Explorando quatro mundos distintos, o escamoso herói desbravará desde áreas como florestas tropicais até montanhas nevadas. Pelos cenários, mais que os eventuais inimigos, o esverdeado poderá encontrar itens secretos e descolar poderes que melhoram seu desempenho e aumentam suas possibilidades de exploração dos ambientes ricos que compõem as doze fases do caminho.

Novembro

N64

Banjo-Tooie..............aventura
Blues Brothers................ação
Carnivale.....................ação
Disney's Donald Duck: Quack
Attack........................ação
Eternal Darkness.............ação
Greatest Arcade Hits 1..diversos
Hercules......................ação
Hey You! Pikachu.......interação
Mickey Speedway
USA........................corrida
Ms. Pac-Man Maze
Madness..................aventura
Ready 2 Rumble
Round 2...................esporte
Spider-Man....................ação
WWF No Mercy.............esporte

DC

Alone in the Dark 4..........ação
Arcatera......................ação
Army Men: Sarge Heroes...ação
Ball Breakers............esportes
Capcom vs SNK: Millenium
Fight 2000....................luta
Dave Mirra's
Freestyle BMX............esporte
Dinosaur.................aventura
Disney's 102 Dalmatians:
Pup to the Rescue.......aventura
Dragon Rider..................ação
ECW Anarchy Rulz........esporte
ESPN Baseball Tonight...esporte
ESPN Links Golf..........esporte
Evil Twin:
Cyprien's Chronicle..........ação
Midway Greatest Arcade Hits
3........................diversos
Ms. Pac-Man Maze
Madness..................aventura
Polaris Snocross.........esporte
Quest for the
Blademasters..................ação
Ready 2 Rumble
Round 2...................esporte
Shenmue.......................RPG
Skies of Arcadia.............RPG
Snow Cross
Championship Racing...esporte
Soldier of Fortune...........ação
Sonic
Shuffle.....coordenação motora
Speed Devils 2...........corrida
Star Wars: Demolition.......ação
Stunt GP..................corrida
System Shock 2...............ação
Test Drive Le Mans
24 Hours..................corrida
The Mummy....................ação
The Road to
El Dorado................aventura
Tomb Raider Chronicles....ação
Tony Hawk's
Pro Skater 2..............esporte
VIP...........................ação

GBC

Action Man....................ação
Army Men:
Air Combat....................ação
Army Men:
Sarge's Heroes...............ação
Blade.........................ação
Chicken Run...................ação
Dave Mirra's Freestyle
BMX.......................esporte
Disney's Donald Duck:
Quack Attack.............aventura
Disney's Jungle Book...aventura
Donkey Kong Country...aventura
Godzilla 2....................ação
Harvest Moon 2...............RPG
Inspector Gadget.............ação
Mat Hoffman's
Pro BMX...................esporte
Surfing...................esporte
Tech Dech
Skateboarding............esporte
The Dukes of Hazzard:
Racing for Home........corrida
The Mummy....................ação
Tony Hawk's
Pro Skater2...............esporte
VIP...........................ação
Warriors of Might and
Magic.........................ação
Woody Woodpecker
Racing....................corrida
X-Men: Mutant Wars........ação

PSX

007 Racing................corrida
102 Dalmatians:
Pup to the Rescue.......aventura
Alone in the Dark 4..........ação
Army Men: Arcade Blasts ..ação
Batman Racing............corrida
Blade.........................ação
Chicken Run...................ação
Cool Boarders 2001......esporte
Crash Bash.coordenação motora
Deuce....................aventura
Disney's Donald Duck:
Quack Attack.............aventura
Disney's Emperor's
New Groove...............aventura
Final Fantasy 9...............RPG
Hidden and Dangerous......ação
Inspector Gadget.............ação
Knockout Kings 2001.....esporte
March Madness 2001....esporte
Mat Hoffman's
Pro BMX...................esporte
McGrath/Pastrana
Motocross.................esporte
Muppet Monster
Adventure................aventura
NASCAR Heat.............corrida
NCAA Final Four 2001...esporte
Persona 2.....................RPG
Powerslide
Volley....................esporte
Ready 2 Rumble
Round 2...................esporte
Rock Em Sock Em Robots..ação
Spyro: Year of the
Dragon...................aventura
Star Wars: Demolition......ação
The Dukes of Hazzardz...corrida
The Mummy....................ação
The Road to El
Dorado...................aventura
The World is
Not Enough 007..............ação
Tiger Woods PGA
Tour 2001.................esporte
Tomb Raider Chronicles....ação
Torneko: The Last
Hope..........................RPG
VIP...........................ação
Woody Woodpecker
Racing....................corrida
X-Men: Mutant Wars........ação

Vai encarar, mané?

Humberto Martinez

Mesmo proibido em diversos países, afinal a violência excessiva é evidente nos campeonatos de vale-tudo, esse esporte vem ganhando cada vez mais adeptos e fãs por todo o planeta. E para justificar o fascínio de tanta gente pelo esporte, não há outra explicação senão dizer que, simplesmente, a galera gosta (e muito) de pancadaria – tá bom, boa técnica também é apreciada.

Essa versão virtual não é diferente do torneio original e mostra brutamontes se enfrentando em lutas em que vale tudo (ou quase). As poucas restrições do combate ficam quanto a colocar os dedos nos orifícios (boca, nariz, olhos e hummmmm) e agarrar na grade do ringue. Também não vale mostrar a língua para o juiz – mas isso não é falta grave. E os fãs de um bom combate corpo-a-corpo não podem negar que, quando os lutadores se encaram com vontade, empolgam qualquer espectador na platéia.

Um dos bons aspectos do UFC é que lutadores de diversos estilos se confrontam, proporcionando pegas em que força e técnica são utilizadas ao extremo, pois a vitória pode ser por nocaute ou por submissão. Compondo o time de gladiadores, estão disponíveis 22 atletas de vários países (dois são brasileiros: Marcos Ruas e Pedro Rizzo), cada qual fielmente reproduzido no mundo digital, até mostrando os patrocinadores e vestimentas oficiais.

Pois então, seja por dinheiro, fama, títulos, todos querem se consagrar no Octagon (arena do UFC). Agora, deixando de lado tudo quanto é frescura, que tal partir para a porrada.

Lute como um homem

Tanto brigão reunido não poderia resultar em algo que não fosse, no mínimo, doloroso. E graças aos 34 estilos de luta disponíveis, a versão turbinada para Dreamcast traz 1,2 mil seqüências e 3 mil golpes diferentes. Já nos 32 bits, apesar de ainda estrondosa, o UFC bate mais fraco, exibindo apenas doze estilos de luta e 1,6 mil golpes. Ou seja, meu caro, dificilmente alguma competição será tão grande quanto o *Ultimate Fighting Championship*. Agora deixe de conversa e chame a moçada para se esbofetear.

Escolha sua fera favorita

Por serem repletos de técnica e fúria, os lutadores da UFC são famosos no mundo marcial e alguns deles já viraram lendas. A família Grace, por exemplo, tornou o jiu-jítsu brasileiro um dos estilos mais respeitados e temidos do torneio. Infelizmente, nenhum dos lutadores deste clã está presente no jogo – talvez numa próxima versão. Confira agora os grandalhões presentes e as suas características:

"Meu nome é Tito Ortis, mas eu sei lá quando vou usar esse cinturão. Afinal não tenho nenhuma calça que combine com ele"

Estilos de luta usados

Cada personagem reproduzido para o game teve conservados seus estilos de luta e golpes característicos. Mas, ainda assim, há momentos em que os lutadores usam golpes fora de seu estilo, afinal eles podem perder o controle de suas técnicas por momentos.

Jiu-jítsu: luta ancestral japonesa com arremessos, submissão, travas de articulação e golpes diretos.

As técnicas de jiu-jítsu forçam as juntas do adversário, que podem quebrar facilmente

Kickboxing: combinando socos e chutes, dele surgiram os estilos boxe tailandês e full contact karate.

Os chutes potentes são a marca do kickboxing

Sumô: luta ancestral japonesa praticada com homens imensos que têm como objetivo empurrar o inimigo.

Mesmo sendo gigantes e fortes, os lutadores de sumô nem sempre levam a melhor na UFC

Submission: estilo que combina agarramentos com torções, com ênfase em técnicas de submissão inimiga.

No estilo submissão, os lutadores visam a golpes que forcem as juntas do oponente

Pit fighting: aqui rolam combinações de lutas de rua, consistindo em executar golpes brutos e duros.

Os lutadores adeptos desta técnica são os que mais surpreendem os oponentes

Boxing: é o popular boxe, tendo seus adeptos especializados em trocas de golpes com as mãos cerradas.

Abrir a guarda é fatal contra lutadores de boxe, é pedir um direto no queixo

Freestyle wrestling: luta livre que visa atacar abaixo da cintura, prendendo as pernas adversárias.

Freestyle jiu-jítsu: uma combinação de quebra-pau com jiu-jítsu brasileiro, luta livre e boxe tailandês.

Andre Roberts
Idade: 35 anos
Apelido: O Ladrão
Estilo: Boxe e luta livre
Origem: Iowa, EUA

Bas Rutten
Idade: 35 anos
Estilo: Submissão
Origem: Eindhoven, Holanda

Chuck Liddell
Idade: 30 anos
Apelido: Homem de Gelo
Estilo: Kickboxing
Origem: Califórnia, EUA

Eugene Jackson
Idade: 33 anos
Apelido: O Lobo
Estilo: Estilo livre
Origem: Califórnia, EUA

Evan Tunner
Idade: 28 anos
Estilo: Estilo livre
Origem: Texas, EUA

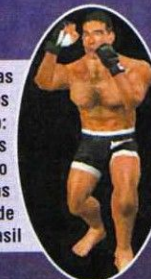
Frank Shamrock
Idade: 27 anos
Estilo: Submissão
Origem: Califórnia, EUA

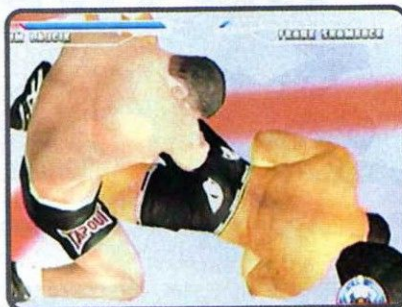
Gary Goodridge
Idade: 34 anos
Apelido: Paizão
Estilo: Estilo livre
Origem: Ontario, Canadá

Guy Mezger
Idade: 32 anos
Estilo: Submissão
Origem: Texas, EUA

Jeremy Horn
Idade: 25 anos
Estilo: Jiu-jitsu
Origem: Illinois, EUA

Kevin Randleman
Idade: 29 anos
Apelido: O Monstro
Estilo: Luta livre
Origem: Ohio, EUA

Marcos Ruas
Idade: 39 anos
Apelido: Rei das Ruas
Estilo: Vale-tudo do Ruas
Origem: Rio de Janeiro, Brasil

Mark Coleman
Idade: 35 anos
Apelido: O Martelo
Estilo: Luta livre
Origem: Ohio, EUA

Wrestling: uma luta bastante antiga, baseada em agarramentos, tem como variante a luta greco-romana.

Conhecida como luta livre, esta técnica utiliza golpes diretos e arremessos

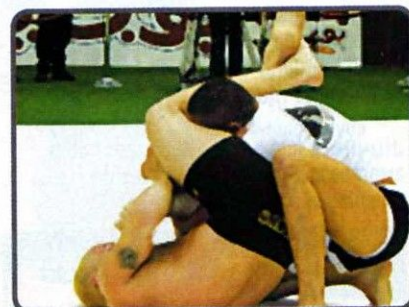
Ruas vale-tudo: luta criada pelo forte Marco Ruas, misturando jiu-jítsu brasileiro e boxe tailandês.

O estilo criado por Marco Ruas mistura ataques fortes e imobilizações fatais

Grappling: espécie de luta livre, combinada com judô, jiu-jítsu e sambo – o agarramento é essencial.

No grappling, qualquer brecha significa um agarrão e imobilização imediata

Freestyle fighting: mistura de diversos estilos de luta, deixando de lado qualquer limitação ética.

Seja qual for o estilo de combate, os golpes usados são precisos e realistas, principalmente nas submissões, mostrando claramente os lutadores agarrando e forçando os membros adversários com fidelidade às técnicas reais. Alguns dos golpes mais cruéis vistos são: ankle log (torção de tornozelo), arm lock (trava de braço), figure four (pressão nas duas pernas oponentes, formando a figura de um quatro), mata-leão (enforcamento), arm bar (trava de braço usando as pernas).

Tito Ortiz aplica uma de suas especialidades: um arm bar que pode destruir o braço rival

Modos de jogo

Além de ser um dos melhores e mais divertidos jogos de luta de todos os tempos, UFC traz modos muito desafiantes e inteligentes, mostrando que o game não é só simples pancadaria desmerecida. Muito ao contrário, o game tenta buscar fama e reconhecimento merecidos pela competição. Contudo, há diversos modos e opções secretas a serem habilitados, aumentando o tempo para entretenimento nas arenas.

Practice: Para não parecer um saco de pancadas ou gato perdido no canil, passe aqui antes de entrar no vale-tudo de verdade. Treine 3 mil golpes e 1,2 mil combinações de ataques.

Veja os comandos e pratique muito para aprender os milhares de golpes

Matt Hughes
Idade: 26 anos
Estilo: Luta livre
Origem: Illinois, EUA

Maurice Smith
Idade: 38 anos
Apelido: Mo
Estilo: Kickboxing
Origem: Washington, EUA

Championship Road: Siga pelas regras da UFC para competir e ganhar títulos e cinturões contra diversos lutadores reais. Se você anda se achando muito macho e pensa que os lutadores reais são todos molengas, prepare-se para encarar brutamontes desenvolvidos pelos próprios criadores do jogo. Esses grandalhões são imundos, metidos a besta e lutam mais sujo que fralda de nenê. Cuidado para não chorar!

Neste modo lutadores reais o aguardam, esteja preparado para o pior!!

Versus: Desafie um amigo (ou aquele vizinho chato) e parta para a porrada. Mas lembre-se de que é para fazer isso no videogame e não com o coitado do seu amigo (já se for o vizinho...). Diversão nervosa!

Disputa entre dois jogadores é a maior diversão e competição garantida

Career: Aqui você pode se tornar campeão de vale-tudo sem arriscar a vida. Pode-se criar seu próprio lutador, definindo seu estilo, fisionomia e outras características que surgirão com o avanço do jogo. Seguindo a trilha ao sucesso, enfrentam-se dezenas de lutadores fictícios e também os brutamontes destruidores da vida real – que tentarão reduzi-lo a uma pilha de polígonos disformes. Vencendo os desafiantes, você adquirirá pontos para investir no guerreiro e melhorar suas técnicas e desempenho.

Neste modo é possível até criar um lutador igual ao juiz Big John McCarthy

Reproduções reais

O UFC não demonstra só pancadaria e violência gratuita, mas também um espetáculo gráfico com recursos dignos de produtores sérios. Afinal, o desenvolvimento do jogo foi cercado de cuidados com relação aos detalhes da competição.

Para exibir as lutas com realismo, cada lutador passou pelo sistema de captura de movimentos avançados – respeitando as animações conforme a estrutura corpórea. Diga-se a propósito que não é preciso ler os nomes para identificá-los, pois os detalhes do corpo (pêlos, sinais e tatuagens) foram rigorosamente reproduzidos e, além do mais, as expressões faciais de cada combatente se mostram únicas – e, sim, os brutamontes estarão vestindo as roupas de seus patrocinadores oficiais, fazendo até as entradas características.

Para chegar ao espírito da competição, chamando os grandalhões à arena, está o anunciador Bruce Buffer.

Dentro da jaula, para controlar os feras, o eficiente juiz Big John McCarthy dá conta do recado e grita "Are you ready? Are you ready? Let get it on!"

Cada detalhe do lutador real foi transferido a sua versão em 3D, pena que isso nem sempre seja bom. Pedro Rizzo acabou parecido com o Batoré

Mikey Burnett
Idade: 27 anos
Apelido: O Assassino de Eastside
Estilo: Submissão
Origem: Oklahoma, EUA

Pat Miletich
Idade: 32 anos
Apelido: A Sensação Croata
Estilo: Jiu-jítsu estilo livre
Origem: Iowa, EUA

Pedro Rizzo
Idade: 26 anos
Apelido: A Rocha
Estilo: Vale-tudo do Ruas
Origem: Rio de Janeiro, Brasil

Pete Williams
Idade: 25 anos
Apelido: El Duro
Estilo: Submissão
Origem: Texas, EUA

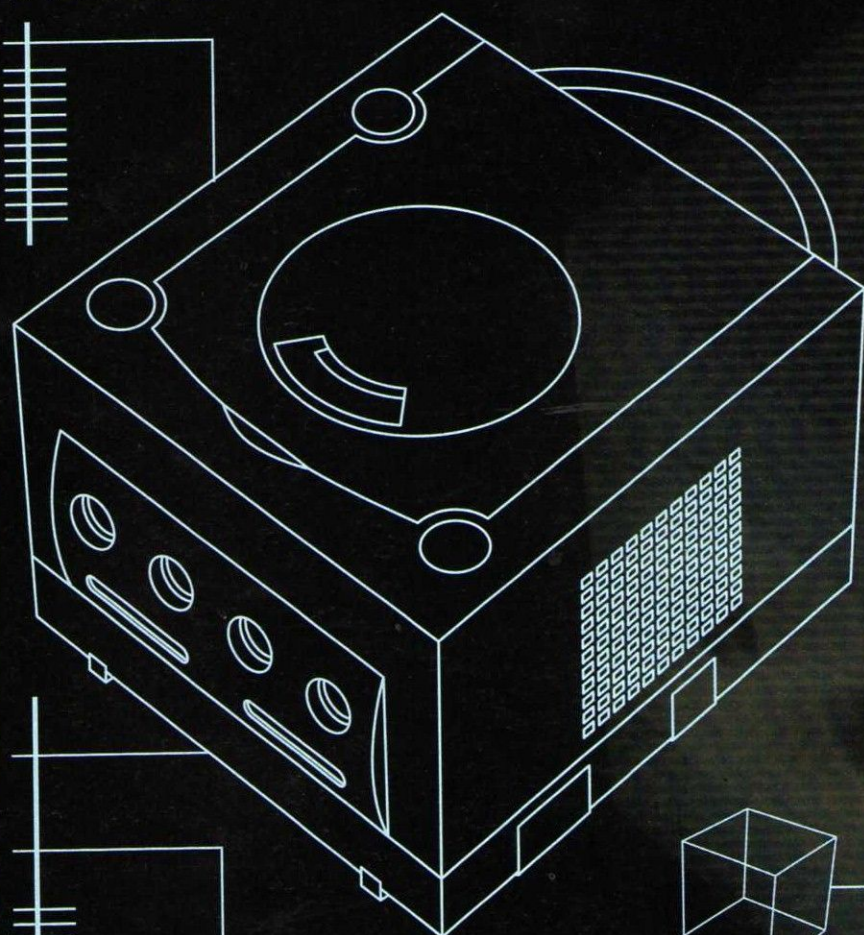
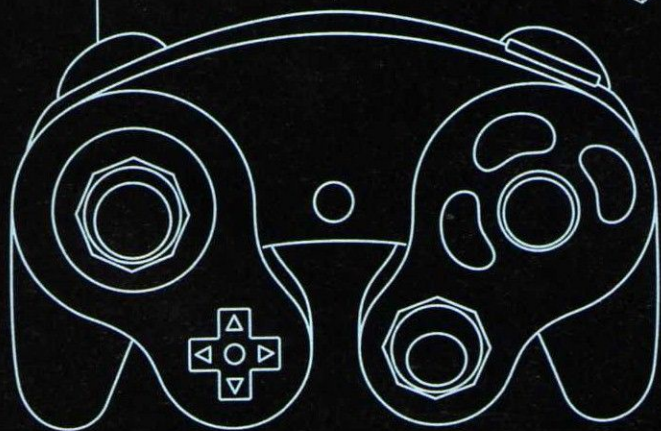
Ron Waterman
Idade: 34 anos
Apelido: O Homem H_2O
Estilo: Luta livre
Origem: Colorado, EUA

Tim Lajcik
Idade: 35 anos
Apelido: O Boêmio
Estilo: Boxe e luta livre
Origem: Califórnia, EUA

Tito Ortiz
Idade: 25 anos
Apelido: O Caiçara Mau de Huntington
Estilo: Submissão
Origem: Califórnia, EUA

Tsuyoshi Kosaka
Idade: 30 anos
Apelido: T.K.
Estilo: Submissão
Origem: Shiba, Japão

Nintendo ao

por Renato Viliegas

Nem Dolphin, nem Starcube: a nova geração de consoles Nintendo se chama GameCube e promete esquentar de vez a briga dos 128 bits

POLÍGONOS	6 A 12 MILHÕES
VELOCIDADE	405 MHz
MEMÓRIA	51 (24+16+3)
TRANSFERÊNCIA	3,2GB
MÍDIA	MINI-DVD (1,5GB)

cubo

Acabou o mistério. Depois de muita especulação, muito segredo e muita boataria, a Nintendo finalmente disse ao mundo – no dia 24 de agosto, véspera da abertura da *Nintendo SpaceWorld 2000*, em Tóquio – como será seu novo videogame. Com o nome de Nintendo GameCube (NGC), o novo console da gigante japonesa calou a boca dos muito céticos que não acreditavam no potencial do projeto. Pelo anunciado, ele não será assim um X-Box, mas deixaria o PS2 pra trás. É verdade que o X-Box nem saiu do papel (e se saiu, ninguém sabe, ninguém viu). Também é verdade que o PS2 é o único que já está nas ruas, pondo a cara para bater. Portanto, não dá para cravar que o NGC vai desbancar o console da Sony e nem que vai ser, na prática, inferior ao da Microsoft. O que dá para dizer é que a Nintendo finalmente mostrou as primeiras armas para a batalha dos 128 bits.

Desde que a Sony mencionou estar trabalhando em um console de 128 bits, o PlayStation 2, a Nintendo fez o que pôde para não ficar distante dos holofotes. Foi logo anunciando que também desenvolvia um sistema similar, e bastava surgir alguma novidade sobre o console rival que lá vinha a turma do Mario informando qualquer coisa parecida (ou até superior, em muitos casos). Mas como nada havia sido mostrado, e a empresa simplesmente se negava a revelar qualquer detalhe sobre a máquina, muita gente começou a duvidar das verdadeiras intenções da Nintendo. As respostas sempre eram as mesmas: tudo será revelado durante a *SpaceWorld*, em agosto.

Pois a feira chegou, e muitos ainda duvidavam de que a Nintendo tivesse algo realmente interessante para mostrar sobre seu misterioso projeto (fantasma). Grande engano. Com muita festa e uma apresentação cheia de efeitos, o GameCube foi mostrado ao mundo. E queixos caíram.

Pequeno e multicolorido

Vamos começar pelo aspecto peculiar do cubo da Nintendo. O nome do console pode não ser dos melhores, mas, quando se vê a máquina de perto, ele faz sentido: o videogame é realmente um pequeno cubo, com apenas 15cm de largura (é um pouco maior do que um discman) por cerca de 11cm de altura. Ele será o menor console no mercado.

Mas qual a função daquela bizarra alça da parte traseira do aparelho, além de deixar o console parecendo uma lancheira sem garrafa térmica? Segundo Shigeru Miamoto, o criador de Mario, Donkey Kong, Zelda e tantos outros ícones da Nintendo, a intenção da empresa era fazer um videogame para toda a família, algo que pudesse ser jogado pelos pais e filhos e, portanto, facilmente transportado. Não seria um simples aparelho eletrônico para ser conectado a um determinado ponto da casa e deixado lá. Miamoto espera que o GameCube "passeie" pela casa do jogador, indo do quarto para a sala ou para qualquer outro cômodo com a mesma facilidade de um baralho ou um jogo de tabuleiro. Muitos, porém, imaginam que a alça será eliminada no projeto final.

Outro aspecto que chamou a atenção foram as cores do GameCube. Na feira, foram apresentados cinco padrões de cores (preto, dourado, prateado, um roxo teletubbie e um cor-de-rosa-choque). Vale a pena lembrar que, ao apresentar pela primeira vez o Nintendo 64, foram mostrados vários controles coloridos, que só chegaram ao mercado um bom tempo depois do lançamento do console. Pode ser, portanto, que haja alguma mudança no quesito cores até o GameCube chegar às lojas.

Mídia exclusiva

Todo mundo sabia que os jogos para o novo console não iriam ser abrigados em cartuchos, e que a mídia utilizada seria o DVD. O que poucos esperavam é que a Nintendo mais uma vez estaria usando uma mídia diferente de todos os seus concorrentes: um minidisco de DVD, com apenas 8cm de diâmetro. O disquinho tem capacidade de armazenamento 30% menor do que os DVDs para o PlayStation 2, mas devem custar bem menos. Outro ponto importante é que a Nintendo acredita que a pirataria desse tipo de mídia é praticamente impossível.

A diferença de capacidade nos discos se justifica de outras maneiras: o GameCube conta com uma tecnologia de ponta no que diz respeito à compressão de dados – o que permite jogos que rodam melhor –, além de um sistema que dispensa a trilha sonora digital. Isso implica uma enorme economia de espaço. E não se pode esquecer que games maiores podem vir armazenados em mais de um disco.

Revolução: agora, 32 bits na mão

Game Boy Advance traz a nova geração para os videogames portáteis

"A indústria estava esperando que alguém inventasse um portátil melhor. Bem, agora, nós o temos!", festejou o vice-presidente-executivo da Nintendo americana, Peter Main. E ele não exagera: o Game Boy Advance (GBA) é uma revolução. Primeiro portátil de 32 bits, ele poderá rodar jogos em 3D. Isso quer dizer que o GBA terá a mesma capacidade de armazenamento de dados e a mesma rapidez de videogames como o Super NES, por exemplo. Você também poderá encontrar efeitos até então inexistentes no Game Boy Color (GBC), como a transparência e rotação de imagens. Além disso, o som deverá ser estéreo e até os efeitos Surround do Nintendo GameCube poderão ser ouvidos com perfeição.

O portátil da Nintendo, que deverá ser lançado em março de 2001, no Japão, foi anunciado durante a *Space World 2000*, que rolou em Tóquio entre os dias 24 e 26 de agosto. Tá todo mundo ansioso esperando as novidades do pequenino. Ele deve entrar no mercado japonês com dez jogos, entre eles *F-Zero*, *Wario Land 4*, *Castlevania: Circle of the Moon* e *Bomberman*. Mas o mais esperado está sendo mesmo *Mario Kart Advance*. Este ainda é o nome provisório do jogo que deverá ser idêntico ao *Mario Kart* original. Fora o fato de que a imagem perde impacto na tela menor do GBA, graficamente ele pode vir até a superar o visual do Super NES.

Outra boa notícia: você não precisará aposentar os joguinhos dos seus bons e velhos Game Boy e Game Boy Color, pois todos eles terão 100% de compatibilidade com o Advance. O único inconveniente deve ser o tamanho e o formato com que as imagens dos jogos antigos serão projetados na tela. Isso porque o visor (horizontal) do GBA é mais parecido com o do Game Gear do que com o dos demais portáteis da Nintendo. Os jogadores terão melhor visibilidade das cenas e maior conforto para fazer as jogadas, já que o próprio design do aparelho também é horizontal.

Quem quiser se divertir com os amigos vai poder optar pelo modo Multiplayer. Durante a *Space World* quatro GBAs foram interligados para que quatro jogadores pudessem disputar partidas do *Mario Kart advance* simultaneamente. O portátil poderá ser integrado ainda ao tão esperado GameCube. A novidade é que cada jogador poderá ter sua própria visão de jogo. Ou seja, numa partida de corrida de cavalo, por exemplo, é possível fazer apostas sem que seus adversários vejam o que você está planejando. Mas ter um companheiro desses pode custar caro, pelo menos na época do lançamento. A Nintendo ainda não definiu o preço, mas ele deve chegar aos Estados Unidos

Conexões para todos os gostos

"O GameCube terá acesso à Internet", afirmou o presidente da Nintendo, Hiroshi Yamauchi. Ok, não foi nenhuma novidade a confirmação de que o NGC poderá ser conectado à web, e que virá com um modem embutido. Mas quando o presidente da empresa fala, é melhor ouvir. E como a Nintendo não é boba, ela resolveu dar a seus consumidores uma opção interessante. Ao comprar seu GameCube, você poderá optar por um modem de 56K ou uma placa Ethernet, prontinha para sua conexão de banda larga.

E as conexões não param por aí. Na parte traseira, além das saídas de energia e do cabo de áudio e vídeo, há uma terceira porta, uma saída VGA que permitirá conectar o console às novíssimas TVs de alta definição ou a qualquer monitor com tecnologia VGA, como os de computador, por exemplo. A versão apresentada no Japão não prevê a multifuncionalidade do PS2 – capaz de rodar CD e DVD –, pois a Nintendo pretende lançar, inicialmente, um videogame arrasa-quarteirão: barato e popular. Num segundo momento, porém, deve ser anunciado um NGC capaz de rodar DVD – que custará mais caro, evidentemente.

Quer mais? Pois o novíssimo portátil da Nintendo, o Game Boy Advance (GBA), poderá ser conectado diretamente ao GameCube. E a coisa vai muito além da simples transmissão de dados experimentada em *Pokémon Stadium*: o GBA (veja texto abaixo) pode ser usado como um controle adicional. Já imaginou as possibilidades? Será possível jogar um game como *Perfect Dark*, deixando um radar ou uma tela de menu no GBA enquanto a ação rola solta na TV. Ou ter um monitor só seu para um jogo de futebol, utilíssimo na hora de enfrentar os amigos. Quanto aos jogos do N64, esqueça. Não haverá qualquer possibilidade de eles rodarem no GameCube.

O supercartão de memória

Outro item que impressionou muito no novo console foi o seu cartão de memória. Na verdade, o acessório fará muito mais do que simplesmente gravar seu progresso nos jogos. O cartão do GameCube se chamará Digicard e terá 4 megabytes de capacidade (quatro vezes mais do que o Memory Card do PlayStation). Mas a surpresa não é essa. Dentro dos Digicards, será possível acoplar o que foi batizado de SD Card, um cartão com impressionantes 64 megabytes de memória. Isso é oito vezes a capacidade do Memory Card do PlayStation 2. É como se fosse um 64DD regravável e portátil, o que deixa abertas inúmeras possibilidades para os jogos do GameCube.

custando em torno de 100 dólares.

O Game Boy Advance vai oferecer ainda a possibilidade de conexão à Internet. Mas como é que isso vai rolar? O processo é simples. Com o GBA em mãos, você só vai precisar de mais uma coisinha: um telefone celular. Tendo os dois aparelhos conectados, você poderá fazer downloads de jogos disponíveis na rede, participar de partidas on-line, entrar em salas de bate-papo e até ler seus e-mails. O presidente da Nintendo americana, Minoru Arakawa, não foi humilde ao falar do relacionamento do GBA, e do Nintendo GameCube, com a Internet. "Por muitos anos, qualquer avanço na indústria era focado no melhoramento da aparência dos jogos. Nosso Cube e nosso GBA não só vão ter o melhor visual. Mais importante que isso, eles vão transformar a idéia que os jogadores têm sobre interatividade."

Priscila Pastre

Game Boy Advance vs. Game Boy Color

	GBA	GBC
CPU	32 bits	8 bits
Tela	511 cores simultâneas	56 cores simultâneas
Peso	140 gramas	138 gramas
Fonte de energia	2 pilhas AA	2 pilhas AA
Tempo de bateria	20 horas	10 horas

Claro, tal cartãozinho não é barato (semelhantes custam hoje mais de 100 dólares), mas ainda falta um ano para o console ser lançado, e até lá o preço deve cair. Sem contar que a Nintendo deve lançar rapidamente algum jogo que torna obrigatório o uso do SD Card e assim empacotar o produto junto com o game. Como isso implica uma produção de milhares de peças, o preço despenca. Estratégia semelhante foi feita com a expansão de memória para o N64.

Nossa, que joystick!

Finalmente chegamos ao ponto mais polêmico do novo console: seu controle. Em uma primeira olhada, o joystick parece estranho. Em uma segunda, também. E em uma terceira, uma quarta... tá bom, o treco é muito esquisito! E apesar de a pergunta que imediatamente vem à mente ser "como é que eu seguro esse troço?", o joystick deve ser muuuuuuuito bom. Não vamos nos esquecer de que o controle do N64 causou a mesmíssima sensação quando foi apresentado e hoje é considerado o melhor do mercado. Durante a apresentação do console, Shigeru Miamoto em pessoa tratou de demonstrar o novo acessório.

O joystick do GameCube tem dois controles analógicos, um direcional, quatro botões, dois gatilhos analógicos e um gatilho digital. É botão pra burro, e dispostos de uma maneira curiosa. À esquerda ficam dois direcionais, sendo um analógico e um digital. À direita, um outro direcional analógico, batizado de C. Acima, quatro botões: um grande botão "A", rodeado por mais três, B, X e Y. Esse peculiar design de "quatro ao redor de um" foi criado por Miamoto. Segundo ele, isso elimina a confusão de botões nas horas mais críticas dos jogos. Cada um tem um formato e uma sensibilidade ao toque diferentes. Na frente do controle, os três gatilhos: L no lado esquerdo, R no direito e o Z, logo acima do R. Completando, um botão Start bem no meio.

A função "rumble"(vibração) é embutida, e não há nenhum lugar para se acoplarem acessórios. Se tudo isso vai ser funcional e confortável, só o tempo dirá. Miamoto garante que o design foi todo projetado para que o controle "derreta em suas mãos e se funda com elas". Uma versão sem fio do joystick, o Wavebird, também foi apresentada e deve permitir alcance próximo de 10 metros.

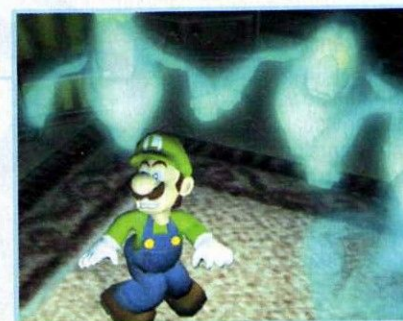
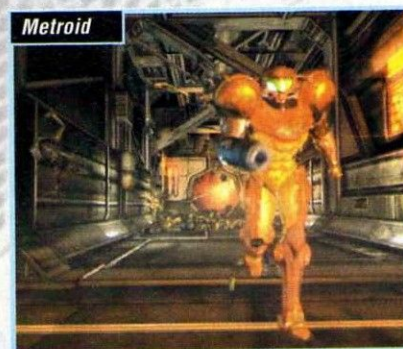
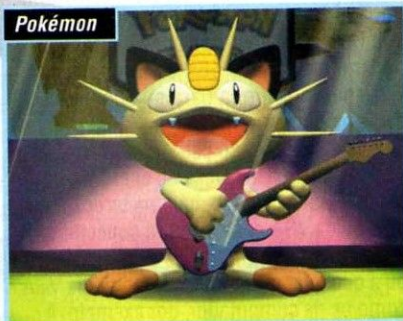
Mas... e os jogos?

Pouco interessam avanços tecnológicos se os jogo não forem bons. E pelo que foi mostrado na *SpaceWorld*, eles serão ótimos! Apesar de nenhum título ter sido apresentado em versão jogável, os vídeos exibidos impressionaram bastante pela qualidade. Foram feitas pequenas demonstrações com títulos fortes como *Mario*, *Star Wars*, *Pokémon*, *Wave Race*, *Zelda* e *Metroid*, a grande surpresa. Quando a heroína Samus Aran surgiu correndo no telão, gritos de euforia ecoaram pela sala de apresentação.

Não dá para ter certeza se o que foi mostrado eram vídeos pré-renderizados ou demonstrações de jogo mesmo. A Nintendo garante que o vídeo de Luigi (que ainda não se sabe se terá seu próprio game ou será coadjuvante no novo *Mario*) e o de *Star Wars* (provavelmente *Rogue Squadron 2*) eram seqüências de jogo. O que realmente importa é que todos eram belíssimos e impressionaram bastante. Mas, de novo, não podemos nos empolgar demais, pois ainda é muito cedo. Uma boa notícia aos fãs é que os programadores em geral estão gritando aos quatro ventos que é muito mais fácil produzir jogos para o GameCube do que para o PS2. Desde a E3 (a maior feira de games do mundo) de 1999, quando a Nintendo anunciou seu projeto 128 bits, se fala em parceiras para os softwares do console. E aí, no terreno das especulações, vale tudo, como a história de que a Rare já desenvolve as versões de *Perfect Dark* e *Donkey Kong* para o NGC.

Pokémon

Zelda

Metroid

Gostei, encomendo o meu?

A Nintendo não mostrou seu novo console só agora sem motivo. No fim de outubro será lançado nos Estados Unidos o PlayStation 2, e é evidente a tentativa da empresa em desviar um pouco a expectativa. A Nintendo promete lançar o GameCube no Japão em julho de 2001, e nos Estados Unidos três meses depois. Vale lembrar também que o N64 atrasou quase dois anos. O recém-anunciado Game Boy Advance já foi atrasado em seis meses, e o mesmo aconteceu com o Super NES. Tem gente duvidando de que a Nintendo consiga cumprir esse prazo. Especula-se que o GNC custará no máximo 200 dólares. Por quê? Porque a Nintendo informou que ele custará menos do que o N64 na época de seu lançamento nos Estados Unidos, em 1996 (cerca de 250 dólares). O PS2 saiu a 370 dólares no Japão (em março) e desembarcará entre os gringos a 299 dólares (este mês).

GameCube vs. GameCube

Gostei...

• **Jogos fortes:** mostrar imagens de *Pokémon*, *Zelda*, *Mario* e principalmente *Metroid* foi uma grande jogada. Muitos pedem a volta de *Samus* há milênios e parece que finalmente Miamoto ouviu. E isso também mostra o interesse da Nintendo em agradar o mercado americano (*Metroid* fez um sucesso apenas razoável no Japão, enquanto alcançou status de cult nos Estados Unidos).

• **O controle:** ele pode parecer estranho, mas Miamoto se dedicou pessoalmente a seu design. A idéia dos botões em círculo é ousada, mas deve facilitar bastante a jogabilidade. E o rumble é embutido, chega de ficar comprando acessórios extras que deixam o controle mais pesado.

• **Internet:** disponibilizar dois tipos de modem foi uma jogada de gênio. Enquanto o PS2 só permitirá conexão via cabo, o GameCube dá a opção de também se conectar à Internet àqueles não-favorecidos pela conexão banda larga.

• **Conexão ao GBA:** se bem explorado, pode ser a grande arma da Nintendo para alavancar as vendas dos dois consoles. As possibilidades práticas de uso são inúmeras e devem ser aproveitadas.

Não gostei...

• **A data de lançamento:** dá para desconfiar do prazo que a Nintendo estipulou (junho de 2001). O histórico da empresa não é favorável nesse sentido e o GameCube ainda parece muito cru para estar pronto em menos de um ano.

• **Softwarehouses:** além da própria Nintendo, quem mais está produzindo jogos para o GameCube? Quando empresas como a Namco, Electronic Arts, Konami, Capcom irão se manifestar?

• **A mídia:** o console não irá reproduzir filmes e nem mesmo CDs de música, apesar de prever conexões para equipamentos e acessórios. Mas será que é momento de se lançar no mercado uma máquina SÓ para jogos? Com uma mídia exclusiva, a Nintendo nada contra a maré.

GameCube vs. Os Outros

	NINTENDO GAMECUBE	PS2	xbox			
Polígonos	6 a 12 milhões	75 milhões • •	150 milhões •	3 milhões	150.000	360.000
Velocidade CPU	405 MHz	300 MHz	733 MHz	200 MHz	93,75 MHz	33,86 MHz
Memória	51 (24+16+3)	36 (32+4)	64	26 (16+8)	4 (8 •)	3,5 2+1+0,5
Transferência	3,2GB	3,2GB	6,4GB	800MB	500MB	132MB
Mídia	Mini-DVD (1,5 GB)	DVD (4,7GB)	DVD (4,7GB)	GD (1GB)	64MB	650MB

• Capacidade sem nenhum efeito • 5 a 10 milhões com todos os efeitos ligados • Usando o expansion pak

Spider-Man

O retorno do aranha

O personagem mais descarado da Marvel joga muita teia numa aventura digitalizada

Andando à espreita dos criminosos, patrulhando a cidade de Nova York do alto dos arranha-céus, o Homem-Aranha, um dos mais populares personagens dos quadrinhos Marvel, agora gruda as teias pelo mundo digital.

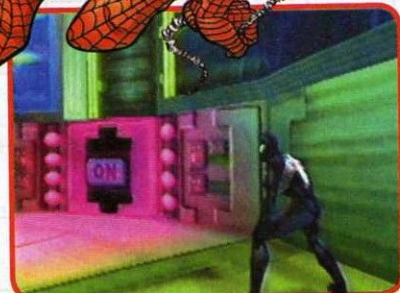
O estado atual é o seguinte: o maquiavélico Dr. Octopus lançou uma mistura química sobre a Big Apple, mantendo o governo gringo sob tensão. Mas esse é só o início da trama do perverso Otto Octavius e, como só o Homem-Aranha pode deter o vilão, você encarnará no papel do aracnídeo, explorando a maior cidade norte-americana do alto dos prédios (dá pra visitar o *Clarim Diário* e o Four Freedom Plaza) e, claro, infiltrando-se nos refúgios dos criminosos Carnificina, Escorpião, Mistério, Rino, Venon e outro bando de capangas.

Infame e extrovertido, Peter Park adquiriu poderes especiais após ter sido picado por uma aranha radioativa e agora possui aderência a superfícies, sentidos ampliados e superforça. Em ação, o Aranha pode usar teias tanto para ataques como para defesas, além de imobilizar os inimigos com seus projéteis e usar objetos do cenário para se safar das encrencas, usando cérebro, punho e teia.

O aracnídeo pode explorar os cenários com incrível liberdade, grudando nas paredes e seguindo para onde quiser. E melhorando o clima e enredo da aventura, pode-se encontrar com os feras Capitão América, Demolidor, Gata Negra, Justiceiro, Tocha Humana e até salvar o chato de J.J. Jameson. Os fatos são narrados pelo desenhista Stan Lee, criador do herói, deixando-o grudado na jornada.

Felipe Azevedo

Como nos quadrinhos, o estranho humano gruda em praticamente tudo

"Faço o maior sucesso nas aulas de tricô"

Além da roupa original, você pode usar também o uniforme preto e o uniforme 2099

O terrível Doutor Octopus faz sua primeira aparição no jogo

Uauuu! A Gata Negra pinta na área e descola dicas ao Aranha

Os cenários detalhados e gigantescos podem ser explorados da maneira que você preferir

Agora é hora de desafiar Venon. Detone o canalha

Spider-Man

Ação

Fabricante: Activision

Gráficos	8,0
Som	7,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,0
Nota Final	8,2

Jogos recomendados

Mortal Kombat Special Forces (PSX)
Jackie Chan Stuntmaster (PSX)
Gekido: Urban Fighters (PSX)

Spider na luta livre?

Os shows de luta livre existem desde os anos 60 e vários wrestlers também atuaram em outras áreas, como no caso de Hulk Hogan em *Rocky 3*, Jesse Ventura em *O Predador* e Goldberg em *O Soldado Universal 2*. Mas o contrário também ocorre, trazendo personalidades de outros meios aos ringues. Nos quadrinhos, logo que adquiriu seus poderes, o ágil Homem-Aranha disputava luta livre para pagar a faculdade.

Internet

www.activision.com
www.neversoft.com

F355 Challenge

Sinta o ronco do motor

A marca de veículos mais conhecida do mundo, Ferrari, ganha um simulador à altura

Um dos maiores sonhos dos homens é ter um carro imponente. E nada melhor que ostentar uma Ferrari, a máquina mais desejada entre os amantes de automobilismo. Reparando no fascínio da máquina européia, mostrando que não brincam em serviço, produtores de games que amam velocidade trataram de convencer a montadora Ferrari a liberar a licença para o desenvolvimento de um simulador da marca.

Agora, para elevar o espírito dos ases do volante, foram convocados os possantes modelos F355 da fabricante italiana. Porém, não se contentando em fazer apenas um jogo de corrida, foram apurados todos os dados sobre o desempenho do veículo, criando um simulador extremamente realista e, por isso mesmo, que exige uma habilidade complexa na pilotagem dos carangos. Afinal nenhum novato no volante conseguiria, de fato, pilotar uma Ferrari a quase 300km/h com facilidade.

Apertando os cintos, pode-se entrar em onze circuitos de verdade (cinco, secretos), sendo que alguns deles até são usados pelo círculo da F1. Há seis modos de jogo disponíveis: Arcade, Cable Versus Play, Championship, Network Race, Single Play e Versus Play, permitindo participar de campeonatos, rachas e até disputas entre dois consoles "linkados".

E para entrar no clima, pode-se regular o carango, mexendo no câmbio, freio, pneu, suspensão e até pintura. Aliás, conforme as mudanças feitas no motor, podem-se, inclusive, perceber as diferenças no ronco ensurdecedor do veículo – puro capricho. Pegue caso seja fã, pra valer, de automobilismo.

Felipe Azevedo

Coração de Ferrari

Todos conhecem as ferozes e possantes máquinas da Ferrari. Essas preciosidades são tão velozes que mesmo seus modelos comerciais podem ultrapassar a marca de 300km/h. Entretanto, saiba que toda essa potência tem dono... aliás, dona, pois a popular montadora Fiat é a detentora da marca italiana, bem como da Alfa Romeo. Pois é, quem sabe, lá no fundo, os modelos da Fiat tenham um coração de Ferrari.

Se chegar à terceira colocação já é difícil, o troféu de campeão é quase um sonho inatingível

Os detalhes dos modelos italianos são demais, e os gráficos acompanham a categoria

Até a fábrica da Ferrari foi digitalizada para que os fãs pudessem conhecê-la melhor

Hummm! Mas que traseira

Bastante cansativo, o jogo oferece apenas uma visão

Por ser extremamente realista, é preciso muita habilidade para controlar o carango

A velocidade pode chegar a quase 300km/h. Só não se esqueça de frear nas curvas

F355 Challenge

Corrida

Fabricante: Sega

Gráficos	9,0
Som	7,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	7,5
Nota Final	8,1

Jogos recomendados

Gran Turismo 2: The Real D. Simulator (PSX)
Sega GT Homologation (DC)
Test Drive Le Mans 24 Hours (DC)

Internet

www.sega.co.jp
www.acclaimsports.com

Atletismo vale ouro

Aqueça seus músculos e prepare-se para bater recordes. Se for capaz!

Na Olimpíada, as provas do atletismo são as mais visadas e, talvez, as mais disputadas também. Afinal são diversas modalidades que, quando praticadas com paixão, testam o limite do corpo humano. E nessa nova geração de consoles, em ano olímpico, não poderíamos ficar sem uma bela disputa suada entre atletas de diversas partes do mundo.

Infelizmente, no entanto, só estão disponíveis atletas fictícios e, para usar qualquer personalidade famosa, só mesmo criando o esportista na opção Player Edit, definindo desde os aspectos físicos até acessórios, roupas e tênis – além das mais de 100 particularidades como gosto por dança, livros, música e outras coisas.

Reunindo esportistas de todos os continentes, pode-se vestir a camisa de equipes como Alemanha, China, Estados Unidos, França, Inglaterra, Jamaica, Japão, Nova Zelândia, Quênia, Rússia. Mas, é claro, também estão disponíveis outras 53 nações no modo de edição de jogadores, entre elas o Brasil.

Colocando os músculos em ação, há só sete modalidades presentes: 100 metros rasos, 110 metros com barreira, 1.500 metros, arremesso de dardo, arremesso de peso, salto em altura e salto em distância. Mesmo com poucas provas, o clima dos Jogos Olímpicos se mostra presente, pois com o visual caprichado é reproduzido um grande estádio e, acompanhando os esforços e movimentos realistas dos competidores, os torcedores fazem seu papel, gritando e vibrando conforme o desempenho. Agora é melhor se aquecer para quebrar recordes e subir ao pódio.

Felipe Azevedo

O brasileiro João do Pulo acaba de bater outro recorde

Atenção às marcações. Não a ultrapasse ou sua tentativa será desclassificada

No salto, aperte ↓ para que seu atleta complete a prova sem nenhum problema

"Puf! Puf! Já tô ficando cansado"

No arremesso de peso, o lançamento normal é feito apertando o botão na hora certa

Os lances mostrados em replay parecem ainda mais bonitos e empolgantes

Lendas nacionais

O Brasil nunca disputou pela liderança no quadro de medalhas olímpico. Mas os brasileiros sempre conquistaram medalhas consideradas, até hoje, heróicas. No hall da fama nacional, podemos lembrar, entre outros, o vôlei masculino de 1992, Gustavo Borges e Xuxa na natação, Joaquim Cruz nos 800m e, claro, do honrado Adhemar Ferreira da Silva, primeiro brasileiro a quebrar o recorde olímpico.

Virtua Athlete 2K

Esporte

Fabricante: Sega Sports

Item	Nota
Gráficos	8,0
Som	7,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,0
Nota Final	7,5

Jogos recomendados

Decathlete (SAT)
International Track & Field 2000 (PSX)
Nagano Winter Olympics '98 (N64)

Internet

www.sega.co.jp
www.sega.com
www.segasports.com

In Cold Blood

Espionagem congelada

Arregale os olhos e relembre seu passado numa intriga para heróis de sangue-frio

Controle-se, pois você precisará ter sangue-frio para encarar essa nova aventura. Na pele do agente especial John Cord, sua missão é infiltrar-se numa base na região da Volgia, na Rússia, com a finalidade de investigar experimentos confidenciais patrocinados pelo Exército Vermelho.

Essa longínqua área está sob controle do ditador Dimitri Nagarov, que pretende criar novas armas usando a tecnologia energética chamada Blue Nephiline – espalhando focos de terrorismo – por todo o planeta e clamando pela independência de Volgia.

Quando sua missão se inicia, o enredo parece meio confuso, entretanto, isso só ocorre porque o jogo começa pelo final. O agente Cord foi capturado pelos russos e, enquanto está sob tortura, tem surtos de lembranças passadas e, na prática, sua partida vai rolando dentro dessas vagas memórias que restam do espião. Agora, para entender tudo o que está acontecendo, você precisará se safar dos eventos que rolam na mente de Cord e, quem sabe, escapar das garras dos russos.

Agora, numa trama envolvendo os governos da Europa oriental e as potências ocidentais Estados Unidos e Inglaterra, você tem mais é que seguir adiante e, como todo bom agente secreto, passar desapercebido pelas barreiras adversárias. Às vezes é melhor se manter às escuras, colhendo informações com os reféns inimigos, em vez de matá-los. Além disso, mostrando raciocínio, Cord pode usar seu computador portátil Remora para penetrar nos terminais e coletar informações secretas. É envolvente.

Felipe Azevedo

O game é totalmente interativo. Converse pacificamente

Podem-se ameaçar os adversários para se colher informações

Os cenários são demais e os detalhes não deixam a desejar

Pode-se gravar a partida em qualquer local ou momento

Remora é o fiel escudeiro. Use-o em todos os terminais

Procure pegar os inimigos por trás – de surpresa

Os estágios são grandes. Seja paciente para prosseguir

Espiões virtuais

Filmes de espionagem sempre fizeram sucesso, principalmente pelas armas e engenhocas espetaculares usadas pelos agentes secretos. O espião mais famoso dos cinemas, James Bond, sempre dispôs de belíssimos veículos e de um volume de armas magnífico. Nos games o fascínio pelas parafernálias continua, mostrando bugigangas de todos os tipos em jogos como *Metal Gear Solid*, *Perfect Dark* e *Syphon Filter*.

In Cold Blood

Ação		
	Gráficos	7,0
	Som	5,0
	Jogabilidade	8,5
Fabricante	Diversão	9,0
Revolution	Nota Final	7,3

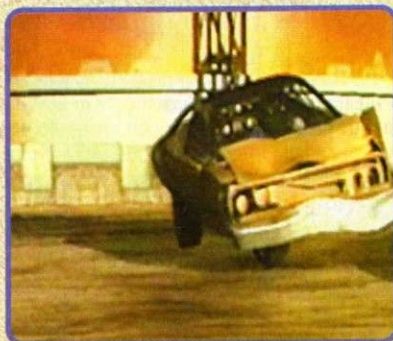
Jogos recomendados

Fear Effect (PSX)
Metal Gear Solid: VR Missions (PSX)
Syphon Filter 2 (PSX)

Internet

www.revolution.co.uk

Destruição motorizada

Pilotando carangos endiabrados, pise bem fundo e estoure os veículos adversários

Já na apresentação inicial pode-se ter uma idéia do que esperar

Quem diria que alguém poderia sair vivo desta tremenda confusão

O modo Skycraper é dos mais empolgantes, mas também é dos mais perigosos

Cada batida tem um nome diferente. Essa aqui significa quebra-queixo. Imagine só a força do impacto

Curvas perfeitas são difíceis de se fazer, mas as derrapagens são demais

Esse é apenas um dos carangos que você pode pilotar

Imagine-se numa corrida que, suponhamos, seja um pouco diferente do convencional. Seu carro? Um clássico dos anos 70 – uma verdadeira máquina envenenada. Seu objetivo? Chegar inteiro ao final da prova... e não será fácil, porque as máquinas nervosas dos adversários serão arremessadas incansavelmente sobre seu calhambeque (sim, pois a essa altura ele já deve estar todo arrebentado). Assim, para não terminar sendo o saco de pancadas, o negócio é bancar o demolidor e destruir os outros antes.

Afastada há quase quatro anos dos videogames, a série *Destruction Derby* retorna com visual aprimorado e ação bem simplificada. O quebra-quebra entre os veículos é generalizado e, para se livrar das enrascadas, os pilotos podem realizar manobras com precisão, abusando das derrapagens e da inclusão da função turbo nos motores envenenados dos veículos.

Para encher o ferro-velho de carangos, pode-se optar entre três modos e quatro submodos, misturando campeonatos por dinheiro ou pontos, corridas entre carros blindados, competições de destruição e o novo de empolgante modo Pass da Bomb, muito parecido com a popular brincadeira da "batata quente" – mas aqui sua tarefa é passar a dinamite para outros e sair ileso.

Pois é, a temporada de destruição está aberta. Agora, manter a pintura do carango intacta será pedreira e, como o que vale é estourar os possantes dos adversários, esqueça a boa conduta no trânsito e não se preocupe com as multas, pois aqui não há limite de velocidade ou qualquer outra coisa.

Felipe Azevedo

Ferro-velho, aqui vamos nós!

Nos States são comuns competições envolvendo a destruição de veículos, nas quais colisões são incentivadas. Sendo uma das maiores associações do gênero, a WDDA (World Destruction Derby Association) promove provas com freqüência, distribuindo prêmios para a melhor batida ou a melhor escapada. Essas provas são tão populares que tanto adultos como crianças (com menos de 6 anos não pagam) assistem ao evento.

AeroWings 2: Airstrike

Voe em plena guerra

Esqueça o medo das alturas, pois será o menor dos problemas nos combates aéreos

Enfrentar os vôos cheios de turbulência agora está mais fácil, afinal chegou a seqüência apimentada do simulador *AeroWings*. Desta vez, em vez de apenas aprender as técnicas de decolagem, pilotagem e pouso para sair viajando por aí, você também terá de se safar em combates frenéticos. E pode acreditar, o espaço aéreo ficou muito mais sedutor com esses perigos.

Os controles se equilibram entre uma ação no estilo arcade e no estilo simulação. O que significa que pilotar a aeronave não será tão difícil, mas que realizar loopings ou vôos rasantes não é nenhuma moleza como em filmes de cinema em geral. Aliás, existem alguns pontos muito bem desenvolvidos com relação à física e, conforme a inclinação e velocidade do avião, por exemplo, o peso relativo do aeroplano varia – forças como as da gravidade são respeitadas.

Passando a imagem de seriedade, também o visual é realista, trazendo aeroportos e cidades bem desenhados – notam-se variações climáticas e de horários, permitindo desde vôos noturnos, até outros durante uma tarde chuvosa. E para iniciar seus passos pelo céu, estão disponíveis os modos Fighter Pilot Missions (missões para piloto de combate), Free Flight (vôo livre), Tactical Chalenges (desafios táticos), Training (treinamento), Versus (batalhas aéreas).

Estimulando o aprendizado, a cada missão completada se recebe um avião como recompensa. E tem para todos os gostos, desde velharias até modernos, de monomotores a caças supersônicos. Piloto ou não, você viajará!

Felipe Azevedo

Uau! Duvido que alguém fique normal após esse looping

Com a ajuda do instrutor, você consegue fazer as manobras facilmente

Entre vários aviões legais presentes no game, esse monomotor é irado

E tome míssil nos safados inimigos

Estão disponíveis 20 câmeras diferentes. E é quase impossível perder algum detalhe do vôo

Filme do *Top Gun*? Não, mas os gráficos são tão realistas quanto

Quanto mais moderno, melhor. Esse avião voa suave e é ótimo nos confrontos

Viajando nas idéias

O fascínio dos homens em voar vem de muitos anos. Porém, quem primeiro fez a proeza é motivo de discussão. Os norte-americanos propagaram a idéia de que os irmãos Wright foram os criadores do avião. Mas os manés estão errados. Brasileiros e franceses sabem que Santos-Dumont é o pai da aviação, porque criou o 14 Bis, o primeiro aeroplano a voar mesmo. Além disso, Dumont também criou o relógio de pulso.

AeroWings 2: Airstrike

Simulador

Fabricante: CRI

Critério	Nota
Gráficos	8,0
Som	5,5
Jogabilidade	7,5
Diversão	8,0
Nota Final	7,2

Jogos recomendados

AeroWings (DC)
Air Force Delta (DC)
N-Gen Racing (PSX)

Internet

www.cravegames.com

Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins

Duelo letal de ninjas

Muito controle e disciplina é o que você precisa para se tornar um ninja assassino

A saga dos ancestrais ninjas continua, revelando técnicas ainda mais letais de combate. Desta vez o enredo traz o desafiante numa batalha entre clãs de lutadores orientais. O grupo Azuma foi atacado por uma facção inimiga e agora Ayame e Rikimaru, os guerreiros da primeira versão, deverão defender seus territórios dos adversários, recebendo a ajuda do estreante Tatsumaru.

Para superar seus obstáculos, os heróis orientais usam técnicas milenares de combate e muitas armas brancas (armas de corte) para decepar os oponentes e ainda ferramentas para despistar os inimigos (bombas de fumaça e até teletransportadores). Mas como os ninjas são conhecidos como guerreiros invisíveis, movimentar-se de maneira furtiva é essencial, caminhando em silêncio pelas sombras e pegando suas vítimas de surpresa.

O ambiente lembra a versão original, sendo a maioria dos cenários visitada ao cair da noite – porém os 29 estágios são, em geral, imensos. Já o desenrolar da aventura é abrangente, disponibilizando onze fases em que se avança usando Ayame ou Rikimaru e outras sete caminhando com o novato herói Tatsumaru. Também a movimentação não mudou muito (continua lenta), apenas acrescentando novos golpes, inclusive sendo realizados em seqüência.

Além de se aventurar pela jornada normal, também é possível viajar por fases criadas pelo próprio jogador, usando o modo Mission Editor. Nessa opção se pode verificar o tempo de reação dos inimigos conforme a situação e treinar. Concentre-se e espere pelo pior!

Felipe Azevedo

Rikimaru se apresenta para aprender as técnicas ancestrais

Os gráficos não são dos melhores, mas os estágios são enormes

Os ninjas têm técnicas aquáticas, mas podem acabar se afogando

Muito sangue rola durante a sua jornada. Não se impressione, pois mais parece catchup

Pegando os oponentes por trás, você os detona com um único golpe

"Não tiro essa máscara nem para comer"

Guerreando no Oriente

Os ninjas são originários dos yamabushis (homens das montanhas), que eram sacerdotes guerreiros. Eles viveram no Japão feudal por volta do ano 600 d.C e, divididos em clãs, seguiam suas doutrinas independentemente. O treinamento físico e psicológico é a base do ninjútsu, tornando os ninjas conhecidos por serem os assassinos mais perfeitos. Hoje, exércitos de todo o mundo usam ninjútsu nos treinos.

Tenchu 2

Ação

Fabricante: Acquire

Gráficos	7,0
Som	7,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,0
Nota Final	7,2

Jogos recomendados

Akuji the Heartless (PSX)
Ninja: Shadow of Darkness (PSX)
Sword of the Bersek (DC)

Internet

www.activision.com

ISS 2000: SIMPLESMENTE O MELHOR GAME DE FUTEBOL DE TODOS OS TEMPOS!

ISS 2000

3x R$ 56,33

- 100 times diferentes
- Crie seu próprio craque escolhendo entre 10 características diferentes!
- Até quatro jogadores simultâneos.
- Partidas diurnas, noturnas e vespertinas!
- Compatível com Cartucho de Memória que permite a gravação de 22 jogadores customizados + o seu progresso.

MARIO TENNIS

3x R$ 56,33

KIRBY 64

3x R$ 56,33

PERFECT DARK

3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM

3x R$ 66,33

MARIO PARTY 2

3x R$ 56,33

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

3x R$ 56,33

MARIO PARTY

3x R$ 46,33

TUROK 2

3x R$ 26,33

TONY HAWK'S PRO SKATER

3x R$ 56,33

EXCITEBIKE 64

3x R$ 56,33

SOUTH PARK

3x R$ 26,33

SUPER SMASH BROS.

3x R$ 56,33

RIDGE RACER 64

3x R$ 56,33

ALL STAR TENNIS

3x R$ 49,67

TOY STORY 2

3x R$ 56,33

JET FORCE GEMINI

3x R$ 56,33

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

3x R$ 49,67

TARZAN

3x R$ 56,33

NINTENDO64

3x R$ 163,00 ou em 10x R$ 57,03

1 GAME SURPRESA POR + R$ 60,00

5 CORES: ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00

RUMBLE PAK
3x R$: 16,33

DIRECTSHOPPING 5 CINCO ANOS

Nintendo by gradiente

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

3x R$ 99,67
ou em 10x R$ 34,87

GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD

ISS DELUXE

3x R$ 23,00

A LENDA DE ZELDA

3x R$ 29,67

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 31/10/2000 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso • Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

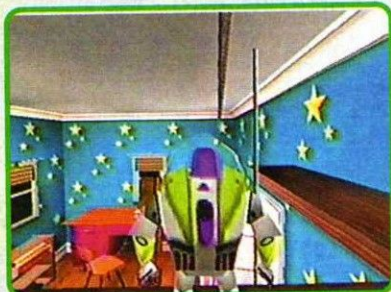
CÓDIGO NA10A

Ronaldo Testa

Toy Story 2 (DC)

Aventura, Traveler's Tales
1 jogador, 1 GD

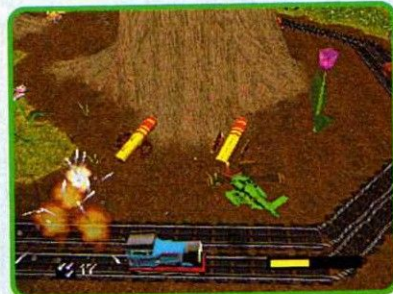
Buzz Lightyear e o resto da turma voltam numa aventura cheia de diversão. Tudo começa quando um pilantra, que é colecionador de brinquedos antigos, seqüestra o caubói Woody, o boneco favorito do garoto Andy. Agora, na pele de plástico do astronauta Buzz, sua tarefa é resgatar o companheiro caipira, passando por apuros nas quinze fases em ambientes supercoloridos. Munido de uma arma laser e de um cabo de aço (ambos inofensivos), o herói pode explorar imensos cenários em 3D, encarando vários perigos.
Nota geral: 6,0

As animações trazem o mesmo clima conferido no longa-metragem

Na casa de Andy, suba na cômoda, usando o cabo de força para cair no berço

No sótão, fique correndo até o robô ficar sem corda e atacar

Army Men: Air Combat (N64)

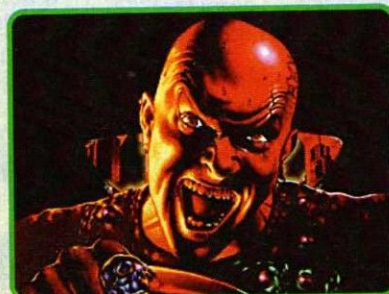
Ação, The 3DO Company
1 a 4 jogadores, cartucho

Os heróis plastificados movem suas forças militares para manter o domínio de seus territórios. Voando baixo para visualizar as instalações inimigas, podem-se pilotar os helicópteros Apache, Chinnok, Huey, Super Stallion – cada qual trazendo características próprias e um arsenal que dispõe de bombas napalm, metralhadoras, mísseis teleguiados e outros equipamentos. A campanha de guerra traz dezesseis fases em que é preciso cumprir tarefas envolvendo escoltas, resgates e até mesmo confrontos diretos.
Nota geral: 5,0

Aqui sua missão é proteger o trem, tirando os obstáculos do trilho para seguir adiante

Metralhe a base inimiga enquanto se desviados tiros adversários

Carmageddon 64 (N64)

Corrida, Titus
1 ou 2 jogadores, cartucho

No ano de 2026, toxinas fatais poluíram toda a atmosfera terrestre, transformando quase todos os humanos em espécies de zumbis. Agora, para que uma nova civilização saudável prospere, os sobreviventes da praga precisam limpar as ruas dos mortos-vivos. Escolhendo entre 20 veículos esmagadores (todos carros envenenados), você massacrará pedestres por 30 fases, realizando inclusive combos com a destruição em massa. Pelo caminho, além das vítimas, podem ser encontrados adversários totalmente insanos.
Nota geral: 2,5

Atropele os zumbis para que eles não voltem a incomodar

Mag Force Racing (DC)

Corrida, Crave Entertainment
1 a 4 jogadores, 1 GD

O futuro reserva corridas alucinantes e, para ser o campeão da nova era, é preciso pilotar uma das 22 aeronaves disponíveis. Para esquentar essas máquinas modernas, podem-se percorrer nove cenários contemporâneos, passando por locais como Havaí e Moscou. Nos traçados é possível conferir trechos debaixo d'água e até rampas que abusam da gravidade artificial. Durante os rachas, aumentando a competição, é permitido o uso de nove armas diferentes, variando desde canhões magnéticos até minas explosivas.
Nota geral: 3,5

Passe pelos pontos verdes das pistas para aumentar sua velocidade

Worms Armageddon (DC)

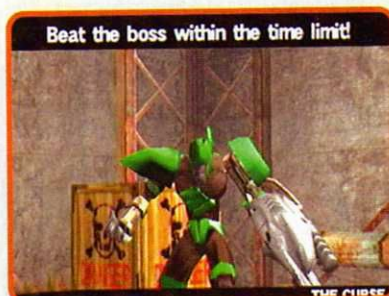
Estratégia, Team 17 Software
1 a 4 jogadores, 1 GD

As minhocas mais xaropes dos games estão nos 128 bits. Na versão do armagedon anelídeo, os cenários e personagens são mostrados em estilo cartoon e envenenados por armas como granadas, lança-chamas, lança-mísseis, machados, metralhadoras, morteiros, pistolas, rifles e até algumas aberrações como gambás fedorentos e ovelhas explosivas. O alto astral das minhocas é cativante e elas vivem soltando piadas enquanto se divertem por dezenas de campos de batalha. Acredite, as gargalhadas são garantidas.
Nota geral: 6,5

A partir de agora é melhor tomar cuidado com as minhocas dos outros

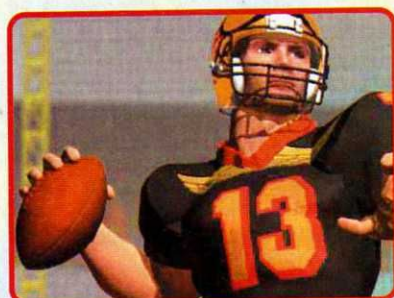
Spawn: In the Demon's Hand (DC)

Ação, Capcom Entertainment
1 a 4 jogadores, 1 GD

A maior criação de Todd MacFarlane, um dos maiores desenhistas da atualidade, volta das trevas para infernizar os inimigos. Nessa nova versão Spwan enfrentará alguns dos maiores arquiinimigos como Angela, Cy-Gor, Malebogia e, para ajudar nos momentos de sufoco, também encontrará companheiros como Terry Fritzgerald e até a dupla Twitch e Sam. A ação é simples e o soldado do inferno percorrerá arenas banindo criaturas agonizantes e, claro, usando de armas e magias poderosas para sobreviver à zona.
Nota geral: 5,0

Dá uma olhada na pedreira que Spawn enfrentará

Kurt Warner's Arena Football (PSX)

Esporte, Midway Games Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Outro esporte gringo ganha uma versão pancadaria. *Kurt Warner* junta uma cambada de brutamontes sarados que se confrontam em versões pequenas de estádios de futebol americano, nas quais se esbofeteiam, esmagando os adversários na parede e até arremessando-os para fora das arenas. Claro, existem várias opções de jogadas, desde as eficientes corridas até os arriscados arremessos. No final, entretanto, deixando toda a técnica de lado, prevalece a lei do mais forte – que geralmente ganha as partidas.

Os atletas são de futebol gringo. E as pancadas são dignas de vale-tudo

Cair na grama é, com certeza, menos doloroso do que no cimento

Namco Museum Volume 1 (DC)

Coletânea, Namco Limited
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Nostalgia à flor da pele! Após décadas de história dos videogames, a fabricante japonesa Namco descola uma coletânea com alguns de seus maiores clássicos do fliperama. Entre as velharias estão *Dig Dug, Galaga, Galaxian, Ms. Pac-Man, Pac-Man, Pole Position.* E não pense que os jogos aderiram às novas tecnologias tridimensionais, afinal todas as características originais foram mantidas, prometendo a mesma diversão obtida há 20 anos – a grande vantagem, porém, é que ninguém torrará a mesada em fichas.
Nota geral: 3,5

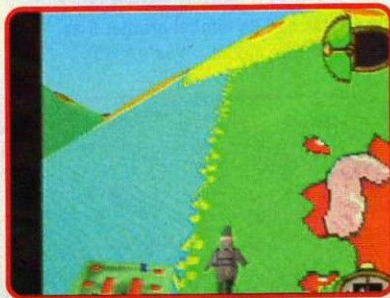
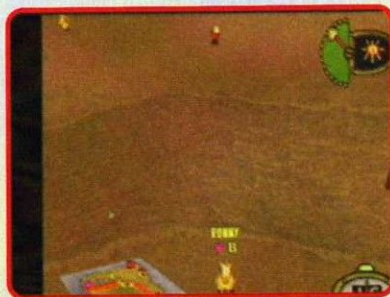
Caso sua mãe não goste desse jogo, desista! Aposente a velhinha

Êta! Nada como relembrar os velhos tempos (e põe velhos tempos nisso)

Hogs of War (PSX)

Estratégia, Infogrames
1 a 4 jogadores, 1 CD

Guerra entre porcos! Nessa fedorenta batalha, bancando o comandante suíno, será preciso camuflar, rastejar e atacar pelas costas se quiser vencer os oponentes. Trazendo muita sátira, a área onde são realizados os combates é dividida em seis regiões – cada qual tendo seu próprio líder. Para se tornar o soberano da porcaria é preciso bolar estratégias, guiando suas tropas e usando os equipamentos (granadas, metralhadoras, rifles, etc.) disponíveis com sabedoria – inclusive pilotando veículos bélicos.
Nota geral: 5,5

O multiplayer agita nos pegas entre quatro pessoas encrenqueiras

Equilibre o grupo fazendo promoções. Os médicos sempre ajudam em momentos difíceis das guerras

É preciso medir a força de todos os ataques

Power Stone 2 (DC)

Luta, Capcom Entertainment
1 a 4 jogadores, 1 GD

Inovando na pancadaria, a Capcom deu liberdade para movimentar os lutadores por ambientes em 3D e, depois do sucesso razoável do gênero, chega a nova versão de *Power Stone*. Os personagens podem interagir com qualquer objeto disponível nos cenários e, aumentando a ação dos confrontos, foram acrescentadas armadilhas (que caem do céu) e maquinarias (que podem ser controladas pelos combatentes). No total são quatro modos de luta, nos quais quatorze personagens (dois deles, secretos) caem na paulada.
Nota geral: 7,0

Pode-se assumir o controle de armadilhas e máquinas que estão pelo cenário

Draconus: Cult of the Wyrm (DC)

Ação, Treyarch
1 jogador, 1 GD

Volte ao passado e vivencie guerreiros e magos brigando pelo poder. Comandando o cavaleiro Cynric ou a feiticeira Aeowyn, seu destino será enfrentar criaturas como goblins, homens-lagartos, minotauros e outras aberrações lendárias. Imerso num mundo de fantasia medieval, podem-se explorar castelos, florestas e outras áreas. Bastante detalhados, os cenários exibem celas com prisioneiros, escadas em caracol e portas de madeira maciça, guardando quatorze áreas onde, sem dúvida, prevalece a lei do aço.
Nota geral: 6,0

Recolha as fadas para ganhar força e poder no final das fases

Transformers Beast Wars: Transmetals (N64)

Luta, Bam Entertainment
1 ou 2 jogadores, cartucho

Os pesados robôs da série de computação gráfica *Beast Wars* retornam para resolver suas diferenças no mano-a-mano. Enquanto os antigos transformers possuíam apenas duas transformações (robô e veículo), as novas verões trazem uma terceira fase (besta) muito mais animalesca. No total são onze ciberlutadores que prometem agradar até os fãs mais exigentes. Aliás, mostrando ferocidade, as máquinas se confrontam até a destruição final. Entretanto, infelizmente, o visual da porrada não faz jus à série.
Nota geral: 3,0

Os cenários são bem simples e não têm movimento algum

Os golpes são fracos e, além de não tirarem muita energia, têm péssimos efeitos

Gunbird 2 (DC)

Ação, Capcom Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Revitalizando o clássico estilo dos jogos de nave, para se dar bem nessa jornada é preciso coordenação, habilidade e paciência. Para sair despejando milhares de projéteis sobre as tropas inimigas, pode-se escolher entre sete personagens (dois secretos), incluindo a famosa Morrigan Aenslaed da série *Darkstalkers*. Sobrevoando os sete estágios, os ases enfrentarão obstáculos como aviões, tanques e uma horda de robôs gigantescos que, aproximando-se em aglomerações, exigem uma overdose de reflexos.
Nota geral: 6,0

Alguns poderes comprometem os personagens. Esse ataque de rosas é do forte Ain (Hummm!)

Wacky Races (DC)

Dreamcast, 1 ou 2 jogadores
Corrida, Infogrames

Isso é corrida maluca! No grid de largada temos Irmãos Rocha, Penelope Charmosa, Peter Perfeito, Rufus Lenhador e muitos outros personagens do clássico desenho. Pegando o espírito do sucesso da TV, a corrida não decepciona e traz um tremendo visual – os fãs dessa patota maluca vão delirar com o jeitão de desenho animado. Como é esperado, cada personagem tem seu próprio arsenal e, trapaceando o tempo todo, disputam num único modo. Pois é, infelizmente as competições são lentas e não empolgam.
Nota geral: 5,0

Durante o replay a corrida pode ser conferida de vários ângulos

V-Rally 2: Expert Edition (DC)

Corrida, Infogrames
1 a 4 jogadores, 1 GD

Sendo um dos melhores simuladores de rali, estão disponíveis 26 veículos – são dezesseis carros licenciados pelos maiores fabricantes da temporada 1999 e dez modelos clássicos da categoria. Para sujar as máquinas há quatro modos de corrida (Arcade, Rally Championship, Time Trial e V-Rally Trophy) e, contem nos dedos, 80 pistas espalhadas por doze países – cada qual mostrando clima e solo diferenciados. Sendo fiel à realidade, ocorrem danos no carro e, no fim das provas, sua máquina é pura sujeira.
Nota geral: 7,0

Nas telas de Loading você pode babar com a beleza das máquinas mais possantes que se enfiam na lama

Correr na lama é bem difícil. Só chega em primeiro quem é fera mesmo

Sai da frente que atrás vem gente! Grrrrr!

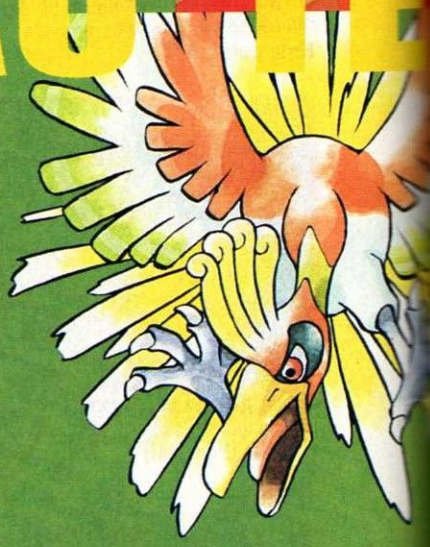
Jeremy McGrath Supercross 2000 (DC)

Corrida, Acclaim Sports
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Simplesmente desastroso! Mesmo trazendo pilotos profissionais como Greg Albertyn, Jimmy Button, John Dowd, Kevin Windham, Larry Ward, Nathan Ramsey, Sebastian Tortelli e o próprio Jeremy McGrath, o game deixa a desejar e a jogabilidade é terrível. Rangendo motores nas categorias 125cc e 250cc, os pilotos podem derrapar e voar por dezesseis pistas, entre circuitos em ambientes abertos e fechados. A única parte boa, entretanto, é a sonora, que, na trilha, traz a música *Genocide* da banda Offspring.
Nota geral: 3,5

As motocas são muito finas e até lembram bicicletas

Os tombos são inevitáveis. Trate de treinar bem antes de se arriscar nas corridas

POKÉMON A INVASÃO AINDA NÃO TE

A cronologia de Pokémon

1991
- Satoshi Tajiri e sua empresa, GameFreak, começam a desenvolver *Pokémon* para o portátil Game Boy

1996

Fevereiro
- *Pokémon Red* e *Green* são lançados no Japão

Julho
- Pokémon é lançado em quadrinhos no Japão pela Koro Koro Comics
- Nintendo lança *Pokémon Blue* no Japão

Novembro
- É lançado o baralho *Pokémon Strategy Card Game* no Japão

1997

Abril
- A série de desenhos animados estréia na TV japonesa

Dezembro
- Enquanto assistiam ao desenho animado de pokémon, 700 crianças japonesas sofreram ataque epiléptico

1998

Maio
- Pokémon foi apresentado aos americanos durante a Electronic Entertainment Expo (E3), em Los Angeles

Julho
- O primeiro filme de pokémon estréia no Japão juntamente com o curta *Pikachu's Summer Vacation* (*As Férias de Verão do Pikachu*)

Agosto
- A Nintendo lança a versão americana do jogo Pokémon em Topeka, Kansas, cujo prefeito rebatiza como "ToPikachu"
- Dez Volkswagen Beetle (Novo Fusca) modificados para parecerem como o

Sabemos que a versão *Gold* e *Silver* de *Pokémon Stadium* está em andamento para N64. E há ainda uma porrada de jogos da turma do Pikachu previstos. Você não achava mesmo que a Nintendo deixaria de ganhar dinheiro não fazendo as versões para o GameCube e Game Boy Advance dos pocket monsters, achava?

"Continuará havendo produtos de Pokémon", disse Gail Tilden, da NoA, "sejam *Snap* e *Pinball* ou produtos essenciais ligados à história. Mas precisamos dar um descanso ao sr. Tajiri. Afinal de contas, leva um tempo considerável para criar um novo capítulo inteiro parecido com *Gold* e *Silver*."

Tente, portanto, não deixar sua vontade insaciável de jogar *Gold* e *Silver* cegá-lo para os outros grandes pokéjogos a serem lançados este ano, ainda mais que um deles é baseado na cópia mais viciante de *Tetris* que nós já jogamos. *Pokémon Puzzle League*, lançado nos Estados Unidos em setembro para Nintendo 64, pega o clássico gameplay *Tetris Attack* de Super NES e o coloca no universo de pokémon mostrado na série da TV (então, não espere ver os monstros de *Gold* e *Silver*).

Pikachu atravessam os Estados Unidos para apresentar o pokefenômeno
- O website de pokémon, www.pokemon.com, entra no ar

Setembro
- A série de TV de pokémon começa a ser transmitida nos Estados Unidos
- As versões *Red* e *Blue* de *Pokémon* para Game Boy são lançadas nos Estados Unidos

Novembro
- O bichinho de estimação virtual *Pokémon Pikachu* é lançado nos Estados Unidos

Dezembro
- Hasbro lança a linha de brinquedos de pokémon
- A Wizards of the Coast lança o *Strategy Card Game* nos Estados Unidos
- A Nintendo e a KFC fazem uma promoção nacional de pokémon durante as festas

1999

Março
- A All-Nippon Airlines usa aviões decorados com motivos de pokémon, que servem os vôos entre Tóquio e os Estados Unidos

Junho
- A Nintendo lança *Pokémon Pinball* para Game Boy nos Estados Unidos

Julho
- *Pokémon Snap* para N64 chega aos Estados Unidos
- A Nintendo lança a Turnê de Treinamento da Liga Pokémon em 20 cidades americanas
- É lançada a trilha sonora do desenho *2 Be a Master* (*Seja um Mestre*)

Se você nunca jogou *Tetris Attack*, que foi baseado num jogo japonês chamado Panel De Pon, tire sua cabeça daquele buraco na areia e preste atenção: Quando você encaixa três blocos do mesmo tipo em qualquer direção, eles desaparecem e os outros que vêm de cima caem no seu lugar. Mas o seu objetivo aqui é fazer mais do que apenas eliminar blocos. Aqui, você liga conjuntos compactos que, por sua vez, lançam blocos descartados nos inimigos. Você pegará as manhas rapidamente, mas poderá levar muito tempo até se tornar um mestre.

A Nintendo Software Technology está desenvolvendo *Pokémon Puzzle League*, que traz Ash e Pikachu contra dezesseis adversários numa competição para decidir quem será o novo Pokémon Puzzle Master. O jogo apresenta seis módulos diferentes, tanto em 2D quanto em 3D. Você combaterá a Equipe Rocket no módulo Pokémon Spa, por exemplo, ou aprenderá sobre o jogo imitando o mestre no módulo Mimic Mansion. E, claro, ainda há o módulo de competição entre dois jogadores.

A Nintendo também está aprontando uma versão Game Boy Color de *Pokémon Puzzle League*. Prevista para chegar às lojas norte-americanas no fim de novembro, esta variação de mão oferece seis partidas para um só jogador e três módulos de dois jogadores, assim como um tutorial.

E o melhor é que ainda traz novos monstros da versão *Gold* e *Silver*. Outro grande lançamento da Nintendo de *Pokémon* para N64 só acontecerá depois da versão *Gold* e *Silver*, e este jogo não poderia ser mais diferente do que a continuação de *Red* e *Blue*. *Hey You, Pikachu!*, previsto para o começo de novembro, virá com um microfone que se encaixa ao seu joystick. Com ele você poderá conversar com o seu próprio Pikachu graças a um software de reconhecimento de voz do jogo. Mas não se trata de algo como em *Seaman*, pois a conversação é bastante simples (além disso, o pequeno Pikachu nunca teve muito a dizer).

Na maior parte do tempo, você precisa apenas gritar ordens para que Pikachu complete missões especiais, tais como juntar comida para outros monstros, caçar tesouros, esse tipo de coisa. Seu objetivo é se tornar o melhor amigo de Pikachu. Então, você precisará mantê-lo feliz e entretido. *Hey You, Pikachu!* foi desenvolvido para o público infantil, mas se você sempre quis dizer umas poucas e boas pro cuspidor de fagulhas, esta é a sua grande chance.

"Eu faço parte do grupo de treinadores e adoro capturar novos pokémon"

Agosto
- A Nintendo lança uma campanha de anti-pirataria dos produtos de pokémon
- O segundo filme de pokémon estréia no Japão

Setembro
- A segunda temporada da série de desenhos animados de pokémon para TV vai ao ar nos Estados Unidos pela Warner Bros.

Outubro
- A Nintendo lança *Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition*, juntamente com uma edição limitada de Pokémon Game Boy nos Estados Unidos
- *Pokémon Red* e *Pokémon Blue* são lançados na Europa

Novembro
- *Pokémon: O Filme* estréia nos Estados Unidos, juntamente com a trilha sonora
- *Pokémon Gold* e *Pokémon Silver* são lançados no Japão
- Pokémon aparece nas capas da *EGM* e da *Time*

Dezembro
- Pokémon está na lista dos presentes mais procurados durante o Natal nos Estados Unidos
- A Nintendo e a Burger King fazem uma promoção de pokémon para as férias
- A franquia de pokémon tem aproximadamente 150 licenciantes nos Estados Unidos, com mais de 1,5 mil brinquedos, bijuterias, camisetas e outros produtos disponíveis

A Fúria dos Pokéclones

No nosso tempo, os *Transformers* se transformaram em *Gobots*. Depois, os *Power Rangers* viraram *Masked Rider*. Agora, *Pokémon* está inspirando seus próprios imitadores. E aqui está o confronto...

	Pokémon	Digimon	Monster Rancher
O nome é uma forma reduzida para:	Pocket Monsters	Digital Monsters	Hã... Monster Rancher
Começou como:	um jogo do Game Boy	um chaveiro da Bandai	um jogo de PlayStation da Tecmo
O nome do herói de cabelo espetado:	Ash	Tai	Genki
A premissa da série de TV:	Três crianças viajam pela terra em busca de novos monstros enquanto atrapalham os planos da maligna Equipe Rocket	Sete corajosas crianças num campo de verão usam seus monstros contra digimon controlados por um poder maligno	Um garotinho corajoso e seus amigos se reúnem e fazem novos monstros para enfrentar um ser maligno chamado Moo
Tem um card game?	Sim	Sim	Sim
O nome do seu monstro mascote fofinho:	Pikachu	Agumon	Mocchi
Você liberta monstros via:	Uma pokébola	Um digivice	Um CD-ROM mágico
Estilo artístico:	Uma mistura de Hello Kitty e Walt Disney	Uma mistura de mangá com capa de álbum do GWAR	Uma mistura de seu pior pesadelo com a Flauta Mágica

2000

Fevereiro
- A Turnê Pokémon 2000 Stadium tem início, visitando 20 cidades dos Estados Unidos

Março
- A Nintendo lança *Pokémon Stadium* para Nintendo 64 nos Estados Unidos
- *Pokémon: O Filme* é lançado em vídeo nos EUA

Abril
- A Nintendo lança *Pokémon Trading Card Game* para Game Boy nos EUA
- A Wizards of the Coast lança o *Team Rocket Set* de *Pokémon Trading Card Game*

Maio
- *Pokémon: O Filme* estréia na Europa, torna-se a segunda maior bilheteria de animação na França e a maior estréia cinematográfica em Israel

Julho
- *Pokémon 2000: O Filme*, o segundo filme de pokémon, estréia nos Estados Unidos
- A Nintendo e a Kellogg's se unem para uma promoção de férias

Setembro
- *Pokémon Puzzle League* para N64 acaba de ser lançado nos Estados Unidos

Outubro
- *Pokémon Gold* e *Pokémon Silver* serão lançados nos Estados Unidos
- *Pokémon Pikachu 2* será lançado nos Estados Unidos

Novembro
- *Pokémon Puzzle League* para GBC chegará às lojas
- *Hey You, Pikachu!* para Nintendo 64 será lançado nos Estados Unidos

Mario Tennis 64

Dá-lhe raquete, Mario

A turma da Nintendo bota pra quebrar nas quadras de tênis mais doidas já vistas

Humberto Martinez

Os dias de fama de Guga estão acabados. Afinal o velho Mario e sua turma vão conquistar todo o público esportivo em um game divertido e cativante que, além de trazer uma turma simpática, transforma esse nobre esporte numa diversão tão simples que qualquer plebeu pode se apaixonar.

Para os leigos no tênis, o esporte até pode parecer meio complicado, mas, muito ao contrário, é bastante simples e, no caso de *Mario Tennis*, traz poucos comandos a serem realizados com o joystick, tornando a movimentação livre e rápida – mantendo a agitação das ações realizadas em quadra. Além disso, esquecendo toda a movimentação realista dos jogos de última geração, a turma do Mario abusa de movimentos diferentes, saltando bem alto e até rebatendo bolas no rosto dos adversários (o que não é nada elegante... mas quem se importa?).

Tendo a diversão como fator original, estão disponíveis diversos modos de jogos e um time de dezesseis personagens (Baby Mario, Birdo, Boo, Bowser, Daisy, Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Luigi, Mario, Paratroopa, Peach, Shy-Guy, Toad, Wario, Waluigi e Yoshi) para suar seus uniformes percorrendo quadras em terrenos de borracha, grama e saibro. E para acompanhar toda a bagunça dos atletas fora de forma, o conjunto de ângulos de câmera é bem apropriado e possibilita visualizar as jogadas de diversos pontos, inclusive com efeitos especiais.

E como é de praxe nos jogos de Mario, há vários segredos a serem habilitados e a dificuldade para realizar certos macetes só aumenta a diversão.

"Que Guga, nada. Sou muito mais eu"

A diversidade de ângulos mostrados nos replays é extraordinária!!

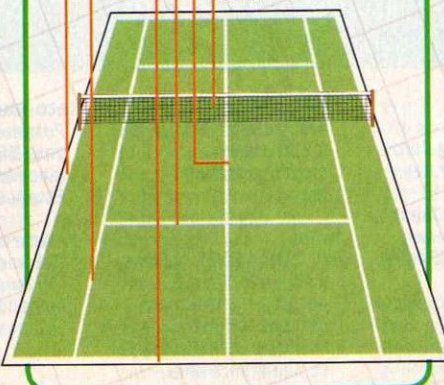
Tênis? O que é isso?

Você foi convidado por um amigo para uma partida deste excelente game e tomou uma lavada, imaginando que seria preciso apenas jogar a bola de um lado ao outro da quadra. Mas tudo bem, afinal o esporte nacional é o futebol e, além do mais, aventurar-se no tênis exige uma série de equipamentos e lugares apropriados – limitando-o à maioria do público. Pois bem, como ninguém nasce sabendo de tudo, confira algumas noções básicas do esporte (no boxe da página ao lado), tornando-se o fera da turma da rua.

Além de ser divertido por si só, o game ainda traz modos muito desafiantes

Preste atenção aonde manda a bola, pois você pode acabar acertando seu amigo

Indicações

- linha lateral de serviço para partida dupla
- linha lateral de serviço para partida simples
- linha de fundo
- linha de saque
- linha média
- rede

Mario Tennis 64

Esporte

Fabricante: Nintendo

Critério	Nota
Gráficos	7,0
Som	7,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	8,0
Nota Final	7,5

Jogos recomendados

All-Star Tennis '99 (N64)
Tennis Arena (PSX)
Virtua Tennis (DC)

Barrigudo esportista

Mario, apesar da barriga, pratica esportes faz tempo. O italiano bancou o juiz em *Tennis* (1985, NES), soltou tacadas em *Golf* (1985, NES e 1989, GB), voltou a ser juiz em *Mike Tyson's Punch Out* (1987, NES), andou pelos gramados em *NES Open Tournament Golf* (1991, NES), reapareceu em *Mario Tennis* (1995, Virtual Boy), *Mario Golf* (1999, N64 e GBC) e *Mario Tennis 64* (2000, N64 e GBC). Haja fôlego, hein?

Modos de jogo

Chamando o pessoal para a farra, Mario e companhia podem suar suas peles heróicas em diversos modos, jogando tênis de formas hilárias. Veja só:

• Exhibition

A competição pode rolar com até quatro pessoas, jogando em duplas ou simples (sozinho) para pôr seus treinamentos em prática em jogos rápidos. Você também pode curtir quadras muito bacanas, ilustradas com figuras de alguns dos personagens presentes.

Bastante legal, o visual das quadras varia conforme o personagem

Aproveite para treinar nos diversos tipos de terrenos disponíveis

• Tournament

É nesse modo que você poderá adquirir fama e se tornar o número 1 no ranking desses estranhos tenistas. Há três competições (Flower, Mushroom, Star) com diversos níveis de dificuldade e desafio razoável para competir sozinho ou em duplas pelo troféu.

No final você confere uma animação engraçada do tenista vencedor

Movimentos

Jogar tênis não é um bicho de sete cabeças. Aliás, até que o jogo é bastante simples – seja disputando partidas em dupla ou simples. Aqui vão alguns lances que podem definir as partidas. Aproveite:

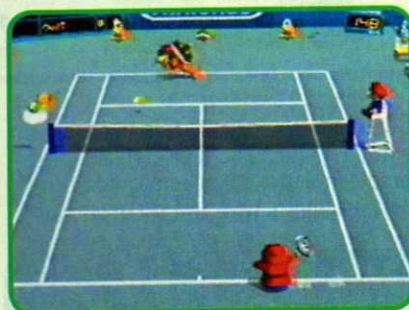
• Drop shot: rebatida sutil, colocando a bola fraca (geralmente à rede). Aperte B antes de atingir a bola e A para acertá-la.

• Lob: rebatida encobrindo o adversário com bola num lance de técnica. Aperte A antes de atingir a bola e B para acertá-la.

• Overhead smash: rebatida a bolas altas, cortando a bola num lance de força. Aperte A + B duas vezes e a bola seguirá fazendo uma linha roxa.

• Slice spin: rebatida com a bola forte girando com efeito em direção à rede da quadra. Aperte B duas vezes e a bola seguirá fazendo uma linha azul.

• Top spin: rebatida com a bola forte girando com efeito em direção ao fundo da quadra. Aperte A duas vezes e a bola seguirá fazendo uma linha vermelha.

O top spin pode encobrir os adversários que ficam próximos à rede

Use drop shot para atrair o jogador à rede e depois um slice spin

Use o slice spin para surpreender o oponente com uma bela paralela

Quando surgir a estrela é o momento certo para um overhead smash

Não seja modesto! Visite sua sala de troféus com certa freqüência

• Ring shot

Provavelmente você achará esse o modo mais difícil. Ele é dividido em quatro submodos, mas seu objetivo principal será sempre o mesmo: passar a bolinha por dentro das argolas espalhadas pela quadra – o que varia é o meio pelo qual cumprirá sua tarefa.

- Submodo Game

Seu objetivo é acertar um determinado número de argolas antes de o jogo terminar. O sistema é cumulativo, mas nos pontos perdidos as argolas não contam.

Mantenha a bola em jogo para completar todas as argolas possíveis

Personagens

Birdo: é uma velocista experiente de movimentos bem colocados. Porém sua recepção é bem fraca.

Bowser (Koopa): é o personagem mais forte, porém é muito lento e ruim em lances próximos da rede.

Donkey Kong Jr.: este macaco espertalhão combina força descomunal com uma grandiosa velocidade.

Luigi: o desengonçado Luigi é equilibrado, levando vantagem para apanhar bolas rebatidas na rede.

Paratroopa (Pata-Pata): é bem ágil, porém difícil de controlar, apresentando movimentos sensíveis.

Shy-Guy (Hey-Ho): especialista em slice spins no fundo das quadras, combina velocidade e precisão.

Waluigi: muito técnico e, dotado de bolas precisas, é ótimo na rede, cortando as bolas mais altas.

Yoshi: sua técnica é razoável e seus movimentos, fracos demais contra personagens rápidos.

- Submodo Time

Dentro do tempo limite, sua tarefa será a de acertar o número de argolas predeterminado pelo computador. Ou seja, o importante aqui é ser bem rápido.

Seja rápido, mas não ofensivo – mantenha a bolinha sempre em jogo

- Submodo Ball

Tendo apenas cinco bolas, sua missão é acertar o número estipulado de argolas. Qualquer lance fora (seu ou do computador) significa uma bola a menos.

Mantenha-se na ofensiva para intimidar as jogadas dos adversários

- Submodo Points

Cada bola atingida vale uma certa pontuação – que varia conforme o tamanho da pelota. Assim, lembre-se de que, quanto menor é a bola, maior é a pontuação.

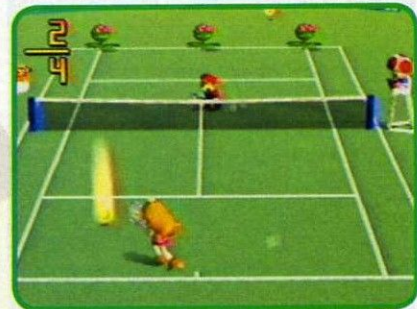
Mantenha o jogo em 40-40 e pegue as argolas, repetindo o processo

• Bowser Stage

Numa quadra suspensa sobre o fosso de lava do castelo do vilão, podem-se pegar cubos de bônus e usar artimanhas como bananas escorregadias, cascos de tartarugas e outros poderes para atordoar o adversário e pontuar – mas os inimigos também são sacanas.

Cascas de banana e raios chocantes são alguns apetrechos usados

• Piranha Challenge

Esse modo é considerado, no mínimo, muito injusto. Logo no início três plantas carnívoras ficarão arremessando bolas para todos os lados e sua tarefa é rebatê-las. Depois, porém, outro oponente fica na rede e é preciso passar as bolas por ele também.

Rebata a bola nas diagonais para atrapalhar as subidas do inimigo

Segredos

• Quadras secretas

Nos diversos modos de jogo, complete os objetivos:

Quadra Donkey Kong: no modo Tournament, categoria simples, vença com Donkey Kong.

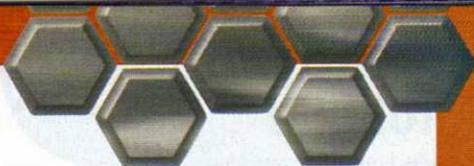
Quadra Baby Mario e Yoshi: no modo Tournament, categoria simples, vença com Yoshi.

Quadra Mario: no modo Tournament, categoria simples, vença com Mario.

Quadra Luigi e Mario: no modo Tournament, categoria simples, vença com Mario e qualquer outro personagem.

Quadra Waluigi e Wario: no modo Tournament, categoria duplas, campeonatos Flower, Mushroom e Star, vença com Wario e qualquer outro personagem.

Quadra Pirahna: no modo Pirahna Challenge, rebata 50 bolas arremessadas pelas plantas, passando-as ao outro lado da quadra.

"Meu nome é Waluigi. Sou muito melhor que o coitado do irmão do Mario"

Baby Mario: é um dos jogadores mais ágeis da equipe. Seu ponto fraco são bolas bastante fortes.

Boo (Theresa): sua principal habilidade fica nas bolas com efeitos, mas comandá-la requer precisão.

Daisy: a gatinha tem ótima precisão. O esquema é mandar as bolas sempre em pontos longe dos outros.

Donkey Kong: dotado de muita força física, o gorilão usa saques poderosos, porém é pura lentidão.

Mario: mascote da empresa dentre os atletas, o italiano equilibra força, velocidade e boa técnica.

Peach: é muito habilidosa e rebate com precisão, tendo vantagem nas partidas de fundo.

Toad: tem facilidade para usar as bolas com efeitos, atrapalhando os inimigos.

Wario: seu saque é quase indefensável. O ponto fraco dele está nas bolas rápidas pelas diagonais.

• Personagens secretos

No modo Tournament, cumpra os objetivos:

Donkey Kong Jr.: nos campeonatos Flower, Mushroom e Star, categoria duplas, vença com qualquer personagem.

Shy-Guy (Hey-Ho): nos campeonatos Flower, Mushroom e Star, categoria simples, vença com qualquer personagem.

Velhos heróis voltam à cena para barbarizar pelas quadras de tênis

• Personagens poderosos

No modo Tournament, categoria simples, usando qualquer personagem, vença os campeonatos Flower, Mushroom e Star. Agora, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem usado, segure R e selecione-o.

Com esse truque, seu personagem terá as capacidades muito ampliadas

• Campeonato Special

No modo Tournament, categoria simples, usando todos os personagens (incluindo os secretos), vença os campeonatos Flower, Mushroom e Star. Agora, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado, segure R e selecione a nova opção.

Este torneio é uma pedreira e os adversários são bastante cruéis

• Personagens canhotos

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado, segure L e selecione-o.

• Jogar sempre na tela inferior

Durante a partida, pause, selecione a opção de câmeras, selecione a segunda opção de câmera.

Obs.: Esse truque só funciona em jogos contra o computador.

• Fique famoso de verdade

Uma das possibilidades mais legais do jogo é a de publicar seus recordes pela Internet, competindo com jogadores do mundo inteiro. Para isso é preciso visitar o site do game (www.mariotennis.com) e fazer seu cadastro. Mensalmente os produtores publicarão códigos especiais e, quando você ativá-los, poderá participar de torneios especiais. Dessa maneira, conforme o desempenho nas partidas de tênis, o jogo fornecerá outro código que, quando enviado ao site do game, será transformado em seus pontos.

A língua do tênis

Os pontos ocorrem da seguinte forma: 15 - 30 - 40 e game point. Fecha o set quem faz seis games (ou sete games, quando a disputa vai para o tie-break). O jogo termina quando um dos competidores completa três sets.

• Pontos

Game point: Ponto que pode definir o game.

Break point: Ponto que pode definir o game contra o sacador.

Set point: Ponto que pode definir o set.

Match point: Ponto que pode definir o jogo.

Championship point: Ponto que pode definir o campeonato.

• Bate-bola

Fault: Sacando uma bola fora da área de recepção adversária.

Double fault: Sacando duas bolas seguidas fora da área de recepção.

Out: Após a recepção do saque, qualquer bola fora da quadra.

Game: Subdivisão do set da partida. A pontuação segue a ordem 15, 30, 40 e game point para fechar o game.

Set: Conjunto de games. Vence quem completar primeiro seis games (com vantagem de dois games) – ou sete games, sendo o último no tie-break.

Tie-break: Quando a partida está empatada por 5 a 5, o jogador precisará chegar a 7 games (e a pontuação passa a ser 1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7). Quando se empata por 6 a 6, fecha o set aquele que fizer primeiro dois pontos seguidos.

Internet

www.mariotennis.com
www.nintendo.co.jp
www.nintendo.com

Mortos-vivos em 12

Após fazer carreira nos 32 bits, a série *Resident Evil* ganha uma versão fantástica para Dreamcast, prendendo a atenção dos jogadores no melhor capítulo de todos

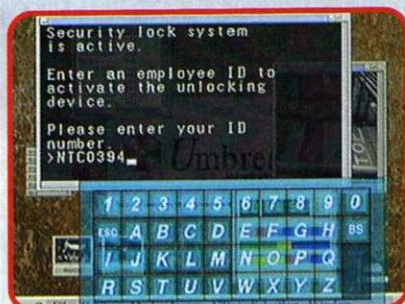
Humberto Martinez

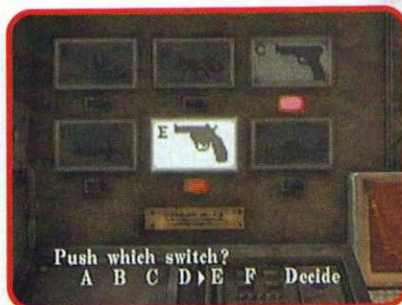
Os fãs da série *Resident Evil* pediram e nós atendemos: um roteiro passo a passo do melhor game de ação e terror de todos os tempos. Comentamos os mínimos detalhes para você acabar com a raça imunda dos zumbis e infiltrar-se na trama da corporação Umbrella, controlando a gatinha Claire Redfield e seu irmão Chris.

CD 1

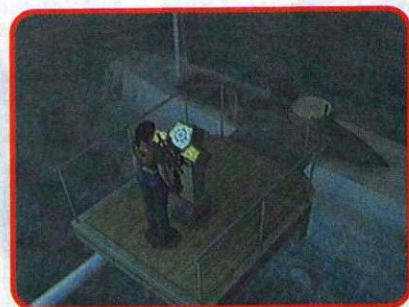
• Equipe o lighter, fale com o carcereiro, pegue a combat knife na mesa. Pegue a hand gun (animação). Siga ao dormitório, pegue a arma dupla MP100. Deixe seus itens metálicos no sistema de segurança. Fale com Steve, pegue o hawk medal na gaveta e acione o painel ao lado da porta. Na sala anterior, acione o scanner 3D e use o hawk medal. Do lado de fora, acione o botão ao lado do portão, pegue o extinguisher, volte para usar o extintor no caminhão em chamas e pegue a maleta – examinando-a e pegando o TG-01.

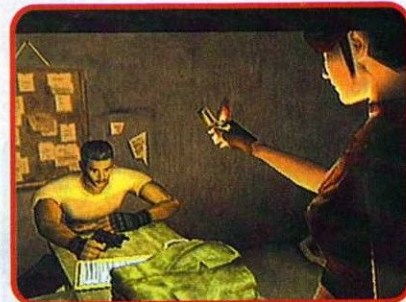
Use o extintor no caminhão em chamas e pegue a maleta

• Volte ao scanner 3D, use o TG-01 na máquina ao lado, criando uma cópia do medalhão e usando-a na trava do portão antes do cemitério. Atravesse a ponte, empurre a caixa sobre o fogo, subindo nela para chegar à escada. Pegue o navy proof na entrada da mansão. No 2º andar, empurre a escrivaninha, pegue o ID Card. Use o cartão no computador da recepção, colocando a senha NTCO394.

A senha para o computador é NTCO394

• Examine a formiga na parede, abrindo uma passagem, e pegue o steering wheel no chão. Tente sair da mansão, volte para encontrar Steve trancado na passagem secreta, acione o painel e selecione as opções C e E para salvá-lo.

Ilumine as figuras C e E para libertar Steve

• Siga ao cais, use a steering wheel para rebocar um submarino. Entre nele, acione a alavanca e desça à base secreta.

"Pulei no tanque de mashmallow e não tomei banho"

Use o submarino para encontrar uma base submersa

• Atravesse a ponte, suba pelo elevador, use o guincho para rebocar o contêiner, acione o painel revelado, subindo o elevador de carga e pegando o biohazard card. À direita da entrada da mansão, fuja do verme gigante, entre pela porta dupla, suba pela escada, pegue a arma bowgun na mesa. Use o biohazard card para abrir a porta que fechou, siga o franco-atirador. Entre pela porta prateada, pegue o hemostatic. Pegue a sub machine gun na próxima sala, troque as metralhadoras com Steve, recebendo as gold lugers. No controle de Steve, detone os zumbis. Com Claire, siga Steve, entre pela porta ao lado e pegue a eagle plate no quarto dos quadros. Volte à prisão, entregue o hemostatic ao carcereiro e pegue o lockpik – que serve para abrir travas simples.

Troque o item hemostatic pelo lockpic com o carcereiro

• Na mansão, use as gold lugers na porta do 2º andar e a senha 1971 no computador, abrindo a passagem que leva ao castelo Ashford. Suba

8 bits de potência

a escada, entre no quarto, desligue a caixa de música e encontre a silver key. Volte à mansão, use a chave nas outras portas e pegue a eagle plate. Use o biohazard card para abrir a porta blindada. Use o eagle emblem no suporte da varanda e pegue o emblem card.

Use a eagle plate no encaixe da varanda e pegue o emblem card

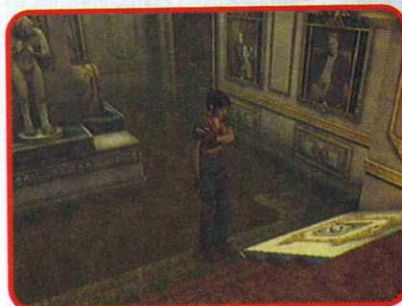
• Passe pela grade, desça a escada e use o cartão emblem para abrir o portão. Volte aos caminhos trilhados por Steve e use o cartão para encontrar a arma grenade launcher. No andar 2F, use o emblem card, abrindo a porta de aço e pegue a army proof. Examine o computador e movimente a câmera mirando o quadro no fundo, com o zoom (botão X) e veja a senha 1126.

Movimente a câmera para enxergar a senha no quadro vermelho

• Volte ao local onde encontrou a bowgun, use o biohazard card para subir e use a senha 1126 na porta do laboratório. Pegue o skeleton picture na parede e volte antes que a porta se feche. Volte ao quarto dos quadros, use o skeleton picture no espaço vago e pegue a gold key.

Use o skeleton picture na parede para ganhar uma chave

• Volte à mansão, abra a porta restante e, na sala do quebra-cabeça dos quadros, faça a seguinte seqüência:
1) Lady Ashford, o quadro da mulher;
2) Homem com duas crianças;
3) Homem com um copo de chá;
4) Homem de cabelo vermelho;
5) Quadro do velho ao lado do segundo quadro;
6) Quadro do homem ao lado do primeiro quadro;
7) Maior quadro da sala.

• Pegue o vaso, analise-o e, dentro, encontre o queen ant object.

Acione os quadros na seqüência correta, revelando o quadro de Alexia

• Use o eagle emblem na porta ao lado da guilhotina. Pegue a maleta na sala de tortura, analisando-a e, dentro, encontre a M93R part – que combina com a handgun. Volte, enfrente o doutor zumbi, pegue o glass eye em seu corpo e use-o no manequim para abrir uma passagem. Pegue a espada, gire a estátua em sentido horário até travar e retire o gás da sala. Coloque a espada em seu lugar, pegue a piano roll e use-a no piano do cassino no segundo andar da mansão, pegando o king ant object.

Gire a estátua em sentido horário para neutralizar o gás

• No castelo Ashford, use o queen ant na caixa de música e pegue a music box plate. No quarto vizinho, use o king ant na caixa de música e encaixe a music box plate. Pegue o silver dragonfly na cadeira, examine-o para arrancar as asas e use-o na boca do desenho. Suba pelo carrossel, empurre a caixa para pegar o livro na prateleira, pegue a air force proof e examine a peruca no outro quarto.

Use o silver dragonfly no desenho da formiga

• Volte à base submersa, use os itens air force, army proof e navy no elevador em que Steve o aguarda. Pegue a control lever e use-a no painel de controle da ponte, atravessando-a para encontrar a airport key entre os corpos.

Eleve a ponte para abrir caminho para o avião

• Use a chave para abrir a porta de segurança no andar inferior. Empurre as caixas para dentro do elevador de carga, corra para não perder o avião e detone o Tyrant. No avião, enfrente Tyrant novamente. Quando ele ficar sangrando, acione o botão para arremessar a caixa e derrubar o monstro.

CD 2

• Entre na sala weapon, pegue a mining room key e use-a na porta da sala do gerador. Acione os painéis de força, ligando a energia. Na sala bow, pegue o bar code sticker e use-o na caixa sobre a esteira na área anterior. Ligue a energia e mova a alavanca para enviar as caixas. Entre na sala weapon para ver onde caíram as caixas. Vá ao corredor das mariposas, entre no escritório, empurre o armário e acione o botão dentro do armário seguinte para encontrar uma passagem. Pegue o vaso no canto, examine-o e pegue a chave machine room debaixo dele.

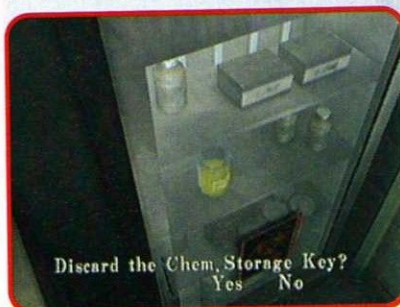
Empurre o armário escritório para encontrar uma ala secreta

• Use a chave na porta próxima à área de pouso e encontre Steve. Vá à sala bow, pegue a gas mask, volte à sala do acidente e pegue a valve handle. Tente usar a válvula no cano de gás, siga à sala onde há uma máquina de lapidação, use a valve handle para mudar sua forma. Volte ao cano de gás e use a nova valve handle para fechá-lo.

Use a valve handle na máquina de lapidação

• Ashford aparece e Steve acaba com ele. Pegue a arma sniper e, depois, fale com Steve. No heliporto, enfrente o pai de Alexia, usando a sniper para acertá-lo no peito. Controlando Chris, detone o verme e receba o lighter. Na sala anterior, use o lighter no mural, pegando a arma sub machine gun. Acione o botão na traseira do tanque e desça pelo elevador. Entre na sala, examine o criado-mudo, abra as gavetas na seqüência: RE, GR, BL e BR para pegar a luger replica.

Abra as gavetas na seqüência: vermelho, verde, azul e dourado

• Pegue a battery pack no corredor e use-a no elevador acima. Pegue a chemical storage key na mesinha, siga em frente e veja o eagle emblem cair na corredeira. Entre pela porta do unicórnio, pegue a side pack na sala destruída, aumentando o espaço do inventário. No andar SB1, desça a escada, pegue a arma shotgun na parede, use a chemical storage key para abrir o congelador no laboratório e use a senha 12.8 para modificar a temperatura e criar o clement E.

Mude a temperatura para 12.8 para formar o clement E

• Pegue a door knob caída no elevador, volte à sala destruída e use-a na porta sem maçaneta. Pegue o tank object e use-o na maquete na sala dos quadros, no andar 1F.

Use o tanque de brinquedo na maquete para abrir um caminho

• Pegue a turn table key, volte ao elevador no SB1 e use-a para ligar o elevador de carga. Desça pela escada ao andar SB1 e acione a alavanca para ventilar o gás. Na sala de armas, pegue o clement A na prateleira e misture-o com o clement E para formar o clement mixture. Pegue o elevador no pátio do primeiro verme gigante, chegando à base submersa. Suba à sala de controle de combustível, examine o painel de controle e aperte os botões na seqüência:

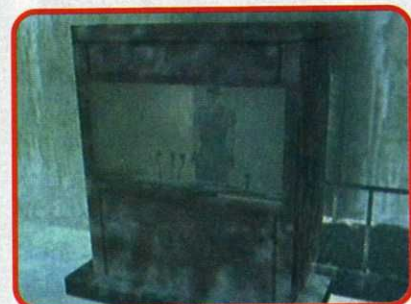
1) botão 3: aperte quatro vezes;
2) botão 10: aperte uma vez;
3) botão 3: aperte uma vez;
4) botão 5: aperte uma vez.

Use a dosagem certa de combustível para descer a ponte

• Desça a ponte, pegue as três proofs (army, air force, navy) usadas por Claire. Leve-as à sala de quadros e use-as nos encaixes na parede, acionando a alavanca e descendo pela passagem. Detone a criatura elétrica antes de entrar na piscina e pegar a eagle plate. Combine o emblema com o clement mixture, obtendo a halberd e usando-a na porta do hangar para seguir de avião à Antártida. Desça ao escritório, use a halberd na coluna ao lado do armário e pegue o paper weight. No andar superior, desça na pista de gelo e entre na porta à esquerda, pegando a octa valve handle. Volte ao gelo, entre pela porta à direita, reboque o barril e recarregue o

extinguisher nele. Desça pelo elevador ao lado, apague o fogo usando o extinguisher e pegue a magnum.

Use o extintor no barril para recarregá-lo

• Siga pelo elevador no fim do corredor, entre na porta à frente, use a valve handle na máquina e ative o painel da energia elétrica. Vá pelo corredor congelado, retire o olho azul do tigre, pegando a socket e combinando-a com a valve handle para mudar sua função – depois, devolva o olho ao tigre. Entre no laboratório, encontrando um ninho gigantesco, pegue o wing object e siga para a sala à esquerda. Examine a máquina e escolha os símbolos: AA, coroa, coração e espada. Em seguida, use o paper weight e pegue o Alfred's ring no corpo de Alfred. Na sala onde recarregou o extintor, use a nova valve handle, esvaziando a piscina e pegando a crane key. Volte à pista de gelo, use a chave na cabine, rebocando o corpo do pai de Alexia. Detone a aranha e pegue o Alexander's pierce.

Use a crane key na cabine para rebocar o corpo do pai de Alexia

• Pegue dois wing object na entrada da mansão: perto do carrossel e na fonte. Suba a escada, pegue a faca no chão e use-a para libertar Claire, aprisionada atrás da escadaria. Se ela estiver envenenada, volte à sala em que carregou o extintor e desça pelo elevador para pegar o serum na prateleira, levando-o à garota.

Claire está atrás da escadaria. Use a faca para soltá-la

• Controlando Claire, siga à prisão, gire a manivela no canhão, encontrando uma bola com um cartão dentro e colocando-a abaixo da armadilha para pegar o security card. Siga à sala entre as celas, use o cartão no portão, fuja de Steve e se mantenha curado para não ser pego. Controlando Chris, desafie a nova forma de Alexia. Fuja das magias de fogo e mande bala com a magnum. Pegue o Alexia's chocker perto da escada, examine-a junto aos outros dois pingentes e, retirando as jóias, use as três no quadro da escadaria, abrindo a passagem.

Use as três jóias no quadro da escada para abrir a passagem

• Entre pela porta ao lado, desça pelo elevador, abra a câmara e pegue o wing object. Pegue a sterile room key na sala próxima aos quartos e use-a para abrir a porta dupla no térreo da mansão. Volte ao gerador e desligue a energia elétrica. Na mansão, pegue as duas jóias nos olhos do tigre. Vá aos quartos, usando as jóias em suas respectivas caixas de música, pegue a music plate e use na caixa do outro quarto, revelando a escada. Pegue o dragonfly object na mesa e combine-o com os quatro wing object, formando o gold dragonfly. Siga às celas, encontrando Claire, e receba o security file – examinando-o para encontrar o security card. Suba a escadaria, use o gold dragonfly na porta, use o security card no computador e digite a senha VERONICA (que criativo, hein?). Atire em Alexia para salvar sua irmã e prepare-se para o confronto. Esconda-se nos cantos, mandando bala na monstra e, quando ela usar seu ataque com tentáculo, acabará acertando os seus filhotes, poupando sua munição.

Atire em Alexia antes que ela ataque Claire

• Contra a segunda metamorfose, pegue a arma linear launcher, acionando a mira em primeira pessoa para alvejar a criatura. Um tiro basta para dar fim ao seu tormento e curtir o final.

Esconda-se no canto e detone o monstro com tiros de magnum

"O que será que aquele bando de zumbis imundos quer fazer comigo?"

Ronny Marinoto

Turok 3: Shadow of Oblivion (GBC)

Ação, Bit Managers
1 jogador, Cartucho

O velho herói Joshua Fireseed está morto, mas seu legado corre nas veias dos ancestrais que, seguindo a tradição, defendem o mundo das forças malignas. De olhos abertos na caçada, podem-se cruzar bases, cavernas, desertos, florestas, rios e outros locais habitados por perigosos escorpiões, jacarés e dinossauros de todos os tamanhos. Existem apenas cinco cenários para completar, mas há vários inimigos pelo caminho. Para dar conta deles, dez armas e você ainda pode pilotar tanques de guerra.
Nota geral: 9,0

O arco e a flecha, quando utilizados a distância, fazem um estrago e tanto

Use o tanque para destruir as bases oponentes. Isso lhe dará maior segurança

Warlocked (GBC)

Estratégia, Bits Studios
1 ou 2 jogadores, cartucho

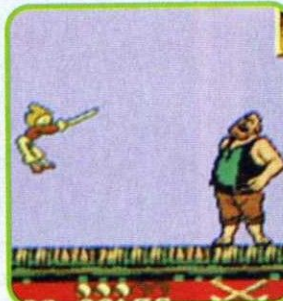
Nos tempos em que demônios correm soltos pelas vielas, sua tarefa é recrutar um grupo de guerreiros e guiá-los por castelos, florestas e vilas, enfrentando inimigos (arqueiros, assombrações, espadachins e outros mal-encarados) e superando obstáculos a cada passo. Claro, para derrubar essa escória oponente, podem-se usar armas (arco e flecha, espadas.) e magias que devastam o que estiver pela frente. Num total de 20 missões, são 25 horas de jogo para mostrar a honra dos heróis medievais.
Nota geral: 8,5

Os magos são melhores para atacar, mas possuem uma defesa mais fraca

Cuidado com os dragões, eles são muito fortes e podem causar baixas em seu grupo

The Road to El Dorado (GBC)

Aventura, Planet Interactive
1 jogador, cartucho

Direto do cinema para o portátil, *O Caminho para El Dorado* traz as aventuras dos espanhóis Miguel e Túlio durante a época das grandes navegações. Você partirá em busca da famosa cidade perdida de Eldorado, percorrendo seis longos estágios (cheios de tesouros) situados na América Central e, como nada é de graça, estarão de prontidão 30 tipos diferentes de inimigos (cães, guardas, touros e outros). E como besteira pouca é bobagem, os cenários incluem cavernas, cidades, barcos e templos antigos.
Nota geral: 6,0

Acerte o grandalhão e fuja rapidamente, repetindo a seqüência até derrotar o sacana

Fique atento e, quando o touro aparecer, corra para o fundo da tela

Dance Dance Revolution (GBC)

Coordenação motora, Konami Computer Entertainment
1 jogador, cartucho

"Vai popozuda. Vai descendo até o chão." Aumenta o som, DJ. Agora você vai dançar ou, pelo menos, seus dedos é que cairão no ritmo. Aqui o esquema é escolher um dos dançarinos e sair rebolando conforme a música (e seguindo os comandos indicados na tela), realizando seqüências de movimentos para deixar a galera arrepiada e os adversários mortos de inveja. No Japão está disponível também um acessório que pode ser encaixado no portátil, deixando-o igual ao controle de tapete do arcade em miniatura.
Nota geral: 4,0

Acertando vários movimentos seguidos, ganha-se mais graduação no fim da dança

Há muitos personagens a serem escolhidos, tanto masculinos como femininos

Fábio Figueiredo

4x4 Evolution

Corrida, Terminal Reality
Lançamento: 3º trimestre de 2000

Quer se sentir poderoso? Então experimente dirigir um veículo 4x4 a toda velocidade, enfiando-se nesse jogo que pretende ser o melhor simulador da categoria off-road.

Para cair nas dezesseis pistas disponíveis, pode-se escolher entre várias pickups baseadas em modelos reais de veículos do gênero. E as trilhas cruzam terrenos acidentados em superfícies com areia, lama, neve, terra, encontrando tanto obstáculos artificiais como naturais durante as provas. Graças aos recursos do computador, os jogadores poderão fazer downloads de trajetos novos pela Internet, aumentando as opções de corrida.

Nas competições, acumulando vitórias, os pilotos poderão comprar novos equipamentos, melhorando pára-choques, pneus, suspensões e outras partes que compõem as imponentes caminhonetes. A grande novidade, porém, é a opção multiplayer, que possibilitará disputas entre jogadores de Dreamcast, Mac e PC simultaneamente, aumentando sensivelmente a quantidade de desafiantes em todas as partes do globo terrestre.

Nota geral: 8,5

Precisa ser fera para pilotar essa máquina

Os veículos são inspirados em modelos reais

Pise fundo e fique esperto para não comer poeira

"Sai da frente! Se não, passo por cima"

Internet
www.4x4evolution.com

Deus Ex

Aventura, Ion Storm
Lançamento: julho de 2000

O ano é 2017, você é J.C. Denton, agente antiterrorista que teve as habilidades físicas aumentadas usando a nanotecnologia. Seu objetivo é combater uma organização que tenta tomar o poder do governo e é suspeita de causar um terremoto que destruiu Los Angeles – porém, há rumores de que o acidente foi causado por uma experiência. Como todos estão sob suspeita, é melhor não confiar em ninguém e descobrir sozinho a verdade. Um enredo de dar água na boca, não é?

O jogo é demais e, utilizando a mesma tecnologia de *Unreal Tournament*, a aventura de *Deus Ex* mostra gráficos soberbos e muita ação nos combates, com a perspectiva em primeira pessoa para aumentar a sensação de interação à jornada. Acontece que suas decisões também influenciarão o desenrolar da trama e serão fundamentais em alguns momentos, apresentando missões cada vez mais complexas e cenários mais sombrios. Originalmente o jogo permite apenas aventuras solo, mas em breve serão lançados upgrades para batalhas multiplayer via Internet.

Nota geral: 9,0

Passar por esse bloqueio vai ser difícil

"Ei, dois contra um é covardia"

Nos combates em primeira pessoa a ação é mais radical

"Qualé, mané? Cara feia pra mim é fome"

"E aí? Vai encarar?"

Internet
www.deusex.com

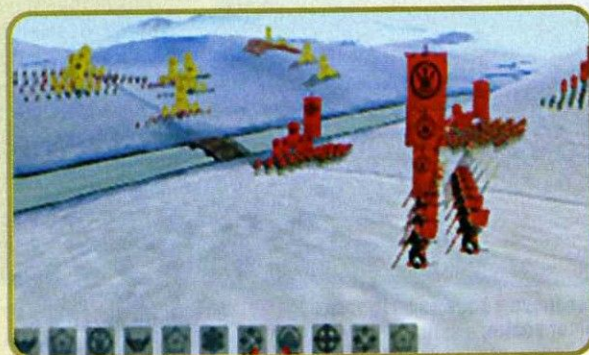
V. Schultz

Shogun Total War

A milenar arte de quebrar o pau

Um grande líder surgirá para unificar as facções em guerra do Japão Feudal. Esse senhor supremo da guerra, ou Shogun, deverá ser um indivíduo de grande força, sabedoria e coragem. Adivinha quem é ele? Nuevas, você mesmo. Há três formas de você arrebentar no Japão Feudal. Campanha Completa, uma mistura de combate em campos de batalha com elementos de estratégia e gerenciamento de recursos. Nele, seu objetivo é transformar-se em um Shogun. Para isso você enfrentará seis Daimyos rivais e cada um deles tem estratégias diferentes, e um só objetivo: também se tornar um Shogun. No modo Batalhas Históricas, seja protagonista de algumas das pancadarias mais famosas da Era Feudal. Finalmente, no modo Batalha Personalizada você pode criar seus próprios cenários de combate. Jogue uma missão (alguns minutos de duração), uma batalha (algumas horas) ou uma guerra (algumas semanas). Mas o que impressiona mesmo é a IA (inteligência artificial) que aprende e se adapta ao estilo de cada jogador, proporcionando oponentes mais desafiadores conforme o jogo avança. Você pode até mesmo salvar a IA dos oponentes e enviá-la aos amigos para que joguem contra ela. *Shogun* tem um gráfico meio fraquinho, mas o restante impressiona.

Nota geral: 8,0

EA www.ea.com.br

Ground Control

O futuro é porrada, com câmeras rotacionáveis

No futuro, duas facções entrarão em guerra pela posse de um planeta distante. Mas apenas um fator será verdadeiramente determinante para a vitória: a estratégia. Este é o pano de fundo em *Ground Control*, jogo que exige raciocínio e decisões rápidas. Você vai comandar soldados e veículos diferentes em um campo de batalha em 3D, com ação frenética e violência, vai visualizar seus guerreiros com câmeras totalmente rotacionáveis. Os gráficos são fantásticos (com efeitos de iluminação multicolorida), a interface de comandos é simplificada e, além disso, o som é de arrepiar.

Nota geral: 7,5

Greenleaf www.greenleaf.com.br

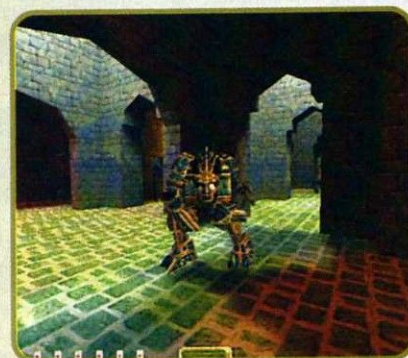
Thief 2: The Metal Age

Roubar e flechar é só começar

Você é um homem praticamente comum. Não possui força sobrenatural nem armaduras. Não conhece a magia, tampouco goza da imortalidade.

Se você atacar frontalmente dois guardas, será eliminado em um piscar de olhos. Sendo assim, o que o torna tão especial? A resposta a essa pergunta é justamente o que dá charme à série: Garret (no caso, você) é inteligente, sorrateiro e sabe utilizar como ninguém as sombras para não ser notado. Jogo no estilo first person sneeker, com gráficos soturnos e bem-feitos, jogabilidade sem frescura e efeito sonoro bem competente.

Nota geral: 7,5

Greenleaf www.greenleaf.com.br

Imperium Galactica 2: Alliances

Será que eu já vi este filme antes? Sim, mas tudo bem

Você vai encontrar 80 planetas a serem conquistados, com três tipos de raças para escolher. Combata no espaço ou em terra firme, com tanques ou naves espaciais. Forje alianças e obtenha informações importantes – depois, com muita diplomacia, será possível negociar todo tipo de coisas, desde o estabelecimento de relações comerciais até complexas exigências de um acordo de paz. Sua jogabilidade não é tão simples, mas nada que assuste. O manual parece uma bíblia, mas pelo menos está em português. É diversão por um bom tempo, mas esqueça o enredo, que já vimos umas zilhões de vezes.

Nota geral: 7,0

Greenleaf www.greenleaf.com.br

Heroes of Might and Magic Millennium Edition

Um pacote indispensável e carregado de nostalgia

Preparem-se, amantes dos jogos de estratégia! Dezenas de horas de diversão e nostalgia neste incrível pacote que contém quatro jogos completos. Todas as versões de *Heroes* em três CDs de pura nostalgia. A terceira versão da série também está neste pacote. Você se envolverá com os comandos simples e praticamente intuitivos que se tornaram a marca registrada dos games. Ao todo, são mais dez campanhas diferentes, 200 mapas para serem explorados, além de ferramentas de edição de fases. Para quem gosta de estratégia medieval, este pacote é parte obrigatória de sua gameteca.

Nota geral: 6,5

Greenleaf www.greenleaf.com.br

Tachyon the Fringe

Quem veio primeiro, Jake ou Han Solo?

Vamos começar com um enredo inédito, você é Jake Logan, um piloto estelar bem-sucedido de uma organização no século 26. Porém tem alguém que não vai com a sua cara e por isso você é acusado de um crime que não cometeu. Então, você é banido para a perigosa fronteira espacial, onde terá de sobreviver da única forma que lhe resta – como mercenário (lembra até o Han Solo). Além de tentar ganhar a vida nessa nova ocupação, você ainda tem de encontrar tempo para provar sua inocência. A jogabilidade de *Tachyon* é simples, seus gráficos são bem-feitos e o jogo é divertido.

Nota geral: 6,5

Brasoft www.brasoft.com.br

Daikatana

Ou um tiro que saiu pela culatra

John Romero, o lendário co-autor de clássicos como *Wolfenstein 3D, Doom, Hexen* e *Quake*, entra em cena mais uma vez com *Daikatana*, seu mais novo jogo de tiro em primeira pessoa. No papel de Hiro Miyamoto você viajará no tempo por quatro eras distintas até cumprir sua missão. O Japão em 2030 e 2455, a Grécia Antiga em 1200 a.C. e a Idade das Sombras no ano 560 são os principais cenários de *Daikatana*. Romero ainda acrescentou elementos de RPG a esta aventura. Você terá mais de 50 monstros diferentes pela frente, mas difícil mesmo é jogar sem uma boa placa 3D.

Nota geral: 5,0

Greenleaf www.greenleaf.com.br

Gunbird 2

Até uma vampira lindona entrou na parada

Personagem Ain
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre ? e aperte ↓.
Personagem Morrigan Aenslaed
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre ? e aperte ↑.

Nem o rápido Flash conseguiria escapar de tantos projéteis

Virtua Tennis: Sega Professional Tennis

Rede é gol ou é ponto? Deixa isso pra lá, Guga

Enfrente King (modo World Circuit)
No modo World Circuit, vença as fases Australia Challenge, French Cup, Germany Men's Indoor, Russia Tennis Classic, Spain International, SPT Masters, Sweden Grand Prix, The Old England Championship, U.S. Super Tennis. Assim, também vença os treinos Big Wall, Bulls Eye, Cannon Ball, Drum Shooter, Giant Ball, Pin Crasher, Return Ace, Smash Box.
Enfrente King e Master (modo Arcade)
No modo Arcade, modalidade double, não perca nenhuma partida.
Enfrente Master (modo Arcade)
No modo Arcade, modalidade single, não perca nenhuma partida.
Personagem King (modo Arcade e Exhibition)
No modo World Circuit, vença King.
Personagem Master (modos Arcade e Exhibition)
No modo Arcade, vença Master.
Tela de pause limpa
Durante a partida, pause e aperte X + Y.

Eles estão bravos porque Guga está fora da competição da Sega

F355 Challenge

Mama mia! Pilotar Ferrari é pura loucura

Tela de pause limpa
Durante a partida, pause e X + Y.
Fases secretas (modo Single Play)
Na tela do menu principal, no options, segure X + Y, deixe o cursor sobre a opção password, aperte A e digite o código:
Fase Atlanta: DaysofThunder.
Fase Fiorano: CinqueValvole.
Fase Laguna-Seca: Stars&Stripes.
Fase Nürburgring: LiebeFrauMilch.
Fase Sepang: KualaLumpur.
Obs.: O código deve ser digitado com as letras maiúsculas e minúsculas, exatamente como está indicado acima.

Cuidado nas curvas, afinal estragar uma Ferrari pode sair bastante caro

Maken X

Desafie as criaturas mais doidas do mundo

Tela de pause limpa
Durante a partida, pause e aperte X + Y.
Truques
Durante a partida, pause e digite:
Todas as armas: ↑, →, ←, ↓, B, L, R, A, →, X, B, ←, R, Y, ↑.
Personagem invencível: ↓, ←, ↑, →, L, A, X, ←, R, B, Y, ↑, L, A, ↓.

ChuChu Rocket!

Eles roeram as roupas do rei e agora roerão as suas

Modo Hard Puzzles
Complete todos os 25 puzzles na dificuldade normal.
Modo Mania Puzzles
Complete todos os 25 puzzles na dificuldade special.

Incoming

Guerreie no ar, mar ou terra

Menu de truques
Na tela do menu principal, aperte ↑, ↓, ↙, →, X, ↑, ↓, ↙, →, Y.

Soul Fighter

Lute como um samurai

Menu de truques
Na tela do logotipo Soul Fighter, aperte ← + Y, entre no menu de options e retorne à tela do logotipo Soul Fighter.
Truques
Na tela do menu de truques, digite:
Créditos finais: AAAAAA.
Fase 2: AABXYA.
Fase 3: XAYAAB.
Fase 4: YYBAXA.
Fase 5: BABXXY.
Fase 6: XAXBYY.
Fase 7: ABXBYB.
Fase 8: YBBAXY.
Fase 9: BYAAXB.
Fase 10: XABBAX.
Fase 11: YBYXAB.
Fase 12: XBAXBY.
Mais energia: ABXXYA.
Todas as armas: XAAYBB.

Não fique só olhando e saia correndo para não acabar esmagado

Marvel vs. Capcom: Clash of the Super Heroes

Vai começar a porrada! E quem sair apanha

Tela de pause limpa
Durante a partida, pause e digite X + Y.
Seleção de personagens aliados
Na tela de seleção de personagens, segure Start e aperte:
Anita: HP + LP + MP.
Colossus: LP + MK + MP.
Cyclops: LP + LK + MP.
Devilot: HP + MP.
Iceman: MK + MP.
Jubilee: LK + HP + MP.
Juggernaut: LP + MK.
King Arthur: LP + MP.
Lou: MP.
Magneto: LK + HP.
Michelle Heart: LK + LP.
Psylocke: MK.
Pure and Fur: LK.
Rogue: LK + LP + HP + MP.
Saki: HP.
Sentinel: MP + MK + FP.
Shadow: FP + LP + MK.
Storm: LK + LP + HP.
Thor: LK + MP.
Ton Pooh: HP + LP.
U.S. Agent: HP + MK.
Unknown Soldier: LP.

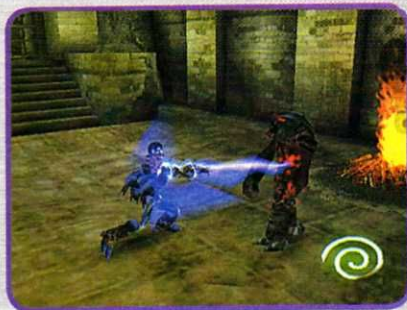
LEGENDA

LP: light punch	**LK:** light kick
MP: medium punch	**MK:** medium kick
HP: heavy punch	**HK:** heavy kick

Duvido que o Megaman tenha imaginado encarar uma briga dessas

Legacy of Kain: Soul Reaver

Espadas bem loucas para que Kain detone

Truques
Durante a partida, pause, segure L ou R e aperte:
Arma Sword- Kain: A, B, →, Y, ←, ←, →, ↑.
Arma Sword-Aerial:
A, →, ↑, ↑, Y, ←, ←, →, ↑.
Arma Sword-Fire: Y, →, ↓, B, ↑.
Magia Glyph-Fire: ↑, ↑, →, ↑, Y, L, →.
Magia Glyph-Force: ↓, ←, Y, ↓, ↑.
Magia Glyph-Sound: →, →, ↓, B, ↑, ↑, ↓.
Magia Glyph-Stone: ↓, B, ↑, ←, ↓, →, →.
Magia Glyph-Sunlight:
←, B, ←, →, →, ↑, ↑, ←.
Magia Glyph-Water: ↓, B, ↑, ', →.
Máxima mágica: Y, →, ↓, →, ↑, Y, ←.
Máxima energia: →, B, ↓, ↑, ↓, ↑.
Melhorar energia: →, A, ←, Y, ↑, ↓.

É isso aí! Temos de destruir esses monstrinhos mal cheirosos

Personagem danificado: ←, B, ↑, ↑, ↓.
Poder-Malchia: ↓, B, B, ←, →, Y, ↑.
Poder-Morlock: ←, →, B, ←, →, ←.
Poder-Rahab: ↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓.
Renovar energia: ↓, B, ↑, ←, ↑, ←.
Renovar magia: →, →, ←, Y, →, ↓.
Todas as habilidades:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓.

Street Fighter 3: W Impact (Street Fighter 3: Double Impact)

E dá-lhe pancadaria! Os maiores combatentes

Enfrente Evil Akuma (Shin Gouki, *SF3: 2ndI*)
No jogo *Street Fighter 3 2nd Impact,* no modo Arcade, termine em qualquer dificuldade, conquistando perfect ou super arts nas três últimas lutas e sem perder nenhum round.
Menu Extra Options (*SF3: 2ndI*)
No options, segure L + R, deixe o cursor sobre a opção e digite:
1) Opção game option: ←, ←, X, X, →, →.
2) Opção button config: ←, ←, Y, Y, →, →.
3) Opção screen adjust: ←, ←, X, Y, →, →.
4) Opção sound: ←, ←, Y, X, →, →.
Personagem Akuma (Gouki, *SF3: 2ndI*)
No jogo *Street Fighter 3 2nd Impact,* na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Sean e aperte ↑.
Personagem Evil Akuma (Shin Gouki, *SF3: 2ndI*)
No modo Arcade, vença Evil Akuma (Shin Gouki). Agora, na tela de seleção de jogadores, deixe o cursor sobre Sean, aperte ↑, deixe o cursor sobre Akuma (Gouki) , segure Start e aperte qualquer botão.
Personagem Gill (*SF3: 2ndI*)
No jogo *Street Fighter 3 2nd Impact,* no modo Arcade, termine em qualquer dificuldade. Agora, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Sean e aperte ↑ + ↑.

O brasileiro Sean é novato, mas já arrebenta os adversários

Menu Extra Options (*SF3: 2ndI*)
No options, segure L + R, deixe o cursor sobre a opção e digite:
1) Opção game option: ←, ←, X, X, →, →.
2) Opção button config: ←, ←, Y, Y, →, →.
3) Opção screen adjust: ←, ←, X, Y, →, →.
4) Opção sound: ←, ←, Y, X, →, →.
Personagem Yang (*SF3: TNG*)
No jogo *Street Fighter 3 The New Generation*, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Yun e aperte qualquer chute.
Tela de pause limpa
Durante a partida, pause e aperte X + Y.

Army Men: Air Combat

Os soldados plastificados estão em guerra

Todas as fases e naves
Na tela de passwords, digite R, C←, →, ↑.
Todas as fases / passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 2: ↑, ↓, ←, →.
Fase 3: ↑, ↓, ←, ↑.
Fase 4: ↓, ↑, ←, →.
Fase 5: ↓, ↑, ←, ↓.
Fase 6: ↓, ↑, →, ↓.
Fase 7: ← ↓, L, ↑.
Fase 8: ←, ↓, L, ↑.
Fase 9: ←, ↓, L, ↓.
Fase 10: L, ↑, ←, ↓.
Fase 11: L, ↑, ←, ↑.
Fase 12: L, ↑, L, ↓.
Fase 13: L, ↓, ↑, ←.
Fase 14: R, C→, ↑, →.
Fase 15: C↓, L, ↓, ↓.
Fase 16: R, C←, →, ↑.

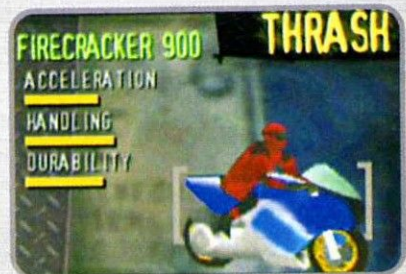
Hot Wheels: Turbo Racing

Automóveis em miniatura que são demais

Códigos especiais
Na tela de passwords, digite:
Bônus nº1 de fases e veículos:
99T8DTY8VD_D7BDDDDD2.
Bônus nº 2 de fases e veículos:
9PTNPTFN6PNMQPPNPPPL.
Bônus nº 3 de fases e veículos:
_WYVWZLVDWVTXWWVWWWF.
Bônus nº 4 de fases e veículos:
_WYZKZ1VDD_OTX1TRGHSV.
Obs.: substitua _ por espaço.
Truques
Na tela do menu principal, digite:
Corrida noturna:
C↑, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C←, C→.
Fases mirror: Z, R, Z, Z, R, Z, Z, Z.
Modo Stealth:
C←, Z, Z, C↑, C←, R, C↓, C↑.
Modo Wire Frame:
C↑, Z, C↓, C←, C↑, Z, C↓, C←.
Turbo infinito:
C→, Z, C↑, C↓, R, C←, Z, C→.
Veículo TowJam:
C↑, C↓, Z, R, C←, C→, C↑, C↓.

Road Rash 64

Capacete? Esses caras já são cabeça-dura

Permanecer no chão
Durante a partida, levando um tombo, segure L.
Seleção de cores (veículos)
Na tela de seleção de veículos, aperte ↑ or ↓.
Todas as fases / passwords
Na tela do menu principal, digite:
Fase 2: R, C→, Z, R, L, C↑, C←, C↑.
Fase 3: R, C→, C→, C→, R, C←, C↓, Z.
Fase 4: R, C→, C↓, C←, C→, C→, Z, L.
Fase 5: Z, C→, C→, C←, C→, C→, Z, L.
Truques
Na tela do menu principal, digite:
Aumentar dano (x4):
L, L, R, R, L, C↑, C→, Z.
Modo Cop Chase:
Z, C←, C↓, C←, Z, L, R, C↓.
Modo Thrash:
C↑, C←, C←, C→, L, R, C↓, Z.
Personagem secreto:
C→, C←, Z, L, R, C↑.
Todas as fases e veículos:
C↑, C←, C←, C→, L, R, C↓, Z.
Veículos rápidos:
C↑, C←, C←, C→, L, R, C↓, Z.
Veículos scooter:
C↓, C→, C↑, C←, Z, Z, L, C←.

Meta a chave de rodas na cabeça dos marginais e saia correndo

Indy Racing League 2000

Pise fundo e enfie o pé dentro do asfalto

Truques
No modo Gold Cup, quando for escrever o nome, digite:
Todas as fases e veículos: YOU DA MAN.
Modo Gallery: WOODY COOKIES.

Capricharam em Indianápolis. Mas nos carros, nada de capricho

Transformers: Beast Wars Transmetals

Esses robôs brutamontes caem na porrada

Enfrente Megatron X
No modo Arcade, usando Megatron, selecionando tempo infinito, termine sem usar continues.
Opção special Rattrap's
No modo Arcade, usando Megatron X, termine.
Personagem Megatron X
No modo Arcade, usando qualquer personagem, termine sem usar continues.
Personagens secretos
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem correspondente, segure Z, aperte A e aperte ← ou → para mudar o personagem:
Blackarachnia: cursor sobre Tarantulas.
Ravage: cursor sobre Cheetor.
Starscream: cursor sobre Waspinator.
Tigraton: cursor sobre Cheetor.
Roupas secretas
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem, segure Z, aperte A e aperte ← ou → para mudar o personagem.

Depois de Jaspion, bom mesmo é curtir esses robôs animalescos

Pac-Man: Special Color Edition

Nhac! O comilão ataca numa versão colorida e empolgante

Todas as fases / passwords

Na tela de passwords, digite:

Fase 1: STR.
Fase 2: HNM.
Fase 3: KST.
Fase 4: TRT.
Fase 5: MYX.
Fase 6: KHL.
Fase 7: RTS.
Fase 8: SKB.
Fase 9: HNT.
Fase 10: SRY.
Fase 11: YSK.
Fase 12: RCF.
Fase 13: HSM.
Fase 14: PWW.
Fase 15: MTN.
Fase 16: TKY.
Fase 17: RGH.
Fase 18: TNS.
Fase 19: YKM.
Fase 20: MWS.
Fase 21: KTY.
Fase 22: TYK.
Fase 23: SMM.
Fase 24: NFL.
Fase 25: SRT.
Fase 26: KKT.
Fase 27: MDD.
Fase 28: CWD.
Fase 29: DRC.
Fase 30: WHT.
Fase 31: FLT.
Fase 32: SKM.
Fase 33: QTN.
Fase 34: SMN.
Fase 35: TGR.
Fase 36: WKR.
Fase 37: YYP.
Fase 38: SLS.
Fase 39: THD.
Fase 40: RMN.
Fase 41: CNK.
Fase 42: FRB.
Fase 43: MLR.
Fase 44: FRP.
Fase 45: SDB.
Fase 46: BQJ.
Fase 47: VSM.
Fase 48: RDY.
Fase 49: XLP.
Fase 50: WLC.
Fase 51: TMF.
Fase 52: QNS.
Fase 53: GWR.
Fase 54: PLT.
Fase 55: KRW.
Fase 56: HRC.
Fase 57: RPN.
Fase 58: CNT.
Fase 59: BTT.
Fase 60: TMR.
Fase 61: MNS.
Fase 62: SWD.
Fase 63: LDM.
Fase 64: YST.
Fase 65: QTM.
Fase 66: BRP.
Fase 67: MRS.
Fase 68: PPY.
Fase 69: SWT.
Fase 70: WTM.
Fase 71: FST.
Fase 72: SLW.
Fase 73: XWF.
Fase 74: RGJ.
Fase 75: SNC.
Fase 76: BKP.
Fase 77: CRN.
Fase 78: XNT.
Fase 79: RNT.
Fase 80: BSK.
Fase 81: JWK.
Fase 82: GSN.
Fase 83: MMT.
Fase 84: DNK.
Fase 85: HPN.
Fase 86: DCR.
Fase 87: BNS.
Fase 88: SDC.
Fase 89: MRH.
Fase 90: BTF.
Fase 91: NSM.
Fase 92: QYZ.
Fase 93: KTT.
Fase 94: FGS.
Fase 95: RRC.
Fase 96: YLM.
Fase 97: PNN.
Fase 98: SPR.
Fase 99: CHB.
Fase 100: LST.
Fase 101: JFK.

Army Men

Estufem os peitos plastificados, soldados

Todas as fases / passwords

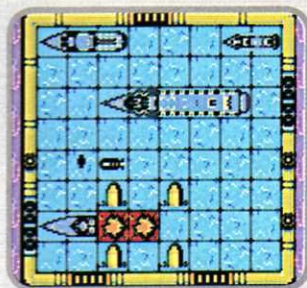
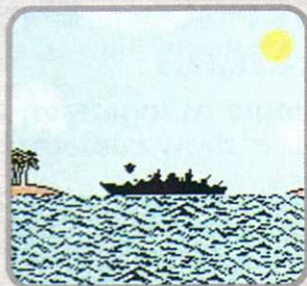
Fase 1-1: morteiro, avião, metralhadora, avião.
Fase 1-2: helicóptero, jeep, granada, tanque.
Fase 1-3: metralhadora, helicóptero, helicóptero, jeep.
Fase 1-4: morteiro, helicóptero, metralhadora, jeep.
Fase 1-5: avião, tanque, avião, metralhadora.
Fase 2-1: metralhadora, tanque, helicóptero, jeep.
Fase 2-2: metralhadora, morteiro, avião, morteiro.
Fase 2-3: morteiro, metralhadora, granada, morteiro.
Fase 2-4: avião, metralhadora, granada, metralhadora.
Fase 3-1: morteiro, morteiro, granada, metralhadora.
Fase 3-2: helicóptero, granada, jeep, metralhadora.
Fase 3-3: jeep, morteiro, metralhadora, metralhadora.
Fase 3-4: helicóptero, jeep, granada, avião.
Fase 3-5: avião, tanque, morteiro, jeep.
Fase 4-1: granada, metralhadora, helicóptero, jeep.
Fase 4-2: jeep, helicóptero, helicóptero, jeep.
Fase 4-3: metralhadora, granada, metralhadora, granada.
Fase 5-1: metralhadora, helicóptero, jeep, metralhadora.
Fase 5-2: granada, granada, helicóptero, helicóptero.
Fase 5-3: metralhadora, jeep, metralhadora, helicóptero.
Fase 5-4: jeep, jeep, granada, metralhadora.
Fase 6-1: metralhadora, avião, jeep, helicóptero.
Fase 6-2: tanque, helicóptero, jeep, metralhadora.
Fase 6-3: morteiro, tanque, helicóptero, jeep.
Fase 6-4: metralhadora, helicóptero, tanque, morteiro.
Fase 6-5: metralhadora, morteiro, metralhadora, helicóptero.

Os bonecos de plástico não cansam de brigar. Nem no portátil

Battleship

Glub! Glub! Afunde os planos adversários

Todas as fases / passwords

Fase 2: QYBGTK.
Fase 3: QYGZXK.
Fase 4: GKPQZP.
Fase 5: QRKGTD.
Fase 6: QPDGYM.
Fase 7: QQLGTD.
Fase 8: QXFGTL.
Fase 9: QNMGTK.
Fase 10: NPGGYM.
Fase 11: NXHGTL.
Fase 12: NQBGYD.
Fase 13: NQZGPD.
Fase 14: NNCGYK.
Fase 15: HJXQCN.
Fase 16: NYDGTK.
Fase 17: NWLGTM.
Fase 18: NTFGTB.
Fase 19: NRMGTD.
Fase 20: BBQQBP.
Fase 21: YPHGTM.
Fase 22: YRBGTD.
Fase 23: YRZGXD.
Fase 24: YQCGTD.
Fase 25: YSKGPC.
Fase 26: BCSQBV.
Fase 27: BDVQJQ.
Fase 28: YYFGPK.
Fase 29: BJRQZN.
Fase 30: TRGGTD.
Fase 31: JDNQJQ.
Fase 32: TXBGTL.
Fase 33: ZKTQKP.
Fase 34: ZHPQCW.
Fase 35: JCXQJV.
Fase 36: TVDGTL.
Fase 37: TTLGPB.
Fase 38: JZWQKX.
Fase 39: JMRQCQ.
Fase 40: PXGGTL.
Fase 41: CHNQBW.
Fase 42: CGYQJS.
Fase 43: CDTQZQ.
Fase 44: CBPQBP.
Fase 45: CMXQCQ.
Fase 46: CKSQJP.
Fase 47: CLVQZV.
Fase 48: PPFGYM.
Fase 49: PQMGTD.

Mais dois tiros e seu cruzador vai para o fundo do mar

Marinheiros, atenção: abriguem-se rápido para suportar os ataques

Ronaldo Testa

NFL Blitz 2000

Prepare os músculos para jogar com dureza

Esconder cursor
Na tela de seleção de jogadas, deixe o cursor na posição superior esquerda e aperte ↑, ↑.

Movimentos secretos
Movimento extra blocker:
No ataque, com a posse de bola, segure jump + pass + turbo.
Movimento onside kick:
No ataque, ao pontuar, segure jump + pass + turbo + ↑.

Personagens secretos
Na opção enter name for record keeping, entre com o nome e o número dos personagens:
ALEC: 1197.
ALIEN: 1111.
AOB: 1111.
AUBREY: 7777.
AZPOD: 4777.
BETH: 7761.
BILLZ: 0526.
BOXER: 2111.
BRAIN: 1111.
BRIAN: 0818.
CALEB: 0996.
CARLTN: 1111.
CURTIS: 1111.
DANIEL: 0604.
DAVID: 3333.
DBN: 6969.
DINO: 1111.
ED: 3246.
EDDIE: 3333.
FORDEN: 1111.
FRANZ: 1010.
GATSON: 1111.
GENE: 0310.
GENTIL: 1111.
GRINCH: 2220.
GUIDO: 2222.
GUIDO: 6765.
GUMBY: 8698
JAPPLE: 6660.
JASON: 3141.
JENIFR: 3333.
JIMK: 5651.
JOHN: 5158.
JOSH: 4288.
JOVE: 6644.
JULIA: 1234.
LEX: 7777.
LT: 7777.
LUIS: 3333.
MARKA: 1112.
MIKE: 3333.
MITCH: 4393.
MONTY: 1836.
MOOSE: 1111.
MXV: 1014.
NATHAN: 0515.
NICO: 4440.
PAULA: 0425.
PAULO: 0517.
PIRATE: 1111.
PUNKB: 2112.
PUNKR: 1221.
RAIDEN: 3691.
RALPH: 1111.
RANDU: 6666.
ROG: 8148.
ROOT: 6000.
RYAN: 1029.
SAD: 1111.
SAL: 0201.
SHINOK: 8337.
SHRUNK: 6666
SHUN: 0530.
SKULL: 1111.
SMILE: 1111
THUG: 1111.
TODD: 1122.
TREX: 1111.
TURMEL: 0322.
VAN: 1234.
WHODAT: 1844.
ZZ: 1221.

Truques
Na tela versus, aperte comandos (botão turbo, botão jump, botão pass, respectivamente) para ligar os truques:
Desligar CPU Assistance: 0-1-2 ↓ (*1).
Desligar First Downs: 2-1-0 ↑.
Desligar Interceptions: 3-4-4 ↑.
Desligar Out of Bounds: 2-1-1 ←.
Desligar Play Selection: 1-1-5 ← (*1).
Desligar Punting: 1-5-1 ↑.
Desligar Random Fumbles: 4-2-3 ↓.
Desligar Receiver Name: 1-0-2 →.
Desligar Stadium: 5-0-0 ←.
Ligar Mode-Tournament: 1-1-1 ↓ (*3).
Ligar Play-Big Ball: 0-5-0 →.
Ligar Player-Big Head: 2-0-0 →.
Ligar Player-Huge Head: 0-4-0 ↑.
Ligar Player-No Head: 3-2-1 ←.
Ligar Receiver-Invisible: 3-3-3 ←.
Ligar Team-Big Heads: 2-0-3 →.
Ligar Team-Big Players: 1-4-1 →.
Ligar Team-Invisible: 4-3-3 ↑.
Ligar Team-No Head: 1-2-3 →.
Ligar Team-Tiny Players: 3-1-0 →.
Ligar Weather-Clear: 2-1-2 ←.
Ligar Weather-Fog: 0-3-0 ↓.
Ligar Weather-Night: 2-2-2 →.
Ligar Weather-Rain: 5-5-5 →.
Ligar Weather-Snow: 5-2-5 ↓.
Ligar Weather-Thick Fog: 0-4-1 ↓.
Melhorar Blitz: 0-4-5 ↑.
Melhorar Blitz-Speed: 5-5-5 ↑ (*1).
Melhorar Blockers: 3-1-2 ←.
Melhorar CPU Opponent: 3-1-4 ↓ (*2).
Melhorar Defense: 4-2-1 ↑.
Melhorar Offense: 3-1-2 ↑.
Melhorar Pass: 4-2-3 →.
Melhorar Pass-Speed: 2-5-0 ←.
Melhorar Punt: 1-2-3 ←.
Melhorar Run: 0-3-2 ←.
Melhorar Speed: 4-0-4 ← (*1).
Melhorar Teammates: 2-3-3 ↑.
Melhorar Turbo: 5-1-4 ↑.
Mostrar Field Goal %: 0-0-1 ↓.
Mostrar Field: 0-2-1 → (*1).
Mostrar Late Hits: 0-1-0 ↑.
Obs.: (*1) dois jogadores;
(*2) um jogador; (*3) dois jogadores.

Striker Pro 2000

Compre os ingressos, pois o show começará

Truques
Durante a partida, pause, selecione a opção enter code e digite:
Melhorar habilidades:
←, ↑, ←, ↑, ←, ↑, ←, X.
Personagens rápidos:
↑, ▲, ←, ■, →, ●, X, X.

Tiny Tank: Up Your Arsenal

Esse tanque tamanho miniatura é incrível

Seleção de fases
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre New Game e segure L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ● + Select.

Menu de truques
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre Options e segure L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ▲ + ● + X + ■.

Truques
No menu de truques, digite:
Gravidade da Lua: FEATHER.
Melhorar arma normal: WEAKROBOT.
Personagem pequeno: TINYTINY.

Apesar do tamanho, esse blindado dará trabalho para os adversários

Gekido: Urban Fighters

Novos personagens e inimigos mais durões

Dificuldade hard
No modo Urban Fighters, dificuldade normal, termine usando todos os personagens.

Fase secretas (modo Arena Battle)
No modo Shadow Fighter, termine:
Fase 2: Usando Gorilla.
Fase 5: Usando Kobuchi.
Fase 7: Usando Kintaro.
Fase 8: Usando Angela.
Fase 9: Usando Akujin.

Modos secretos
No modo Urban Fighters, cumpra os objetivos:
Modo Shadow Fighter: Termine usando qualquer personagem.
Modo Street Gang Battle: Na dificuldade hard, termine usando Akujin, Angela, Kintaro.
Modo Survival: Termine duas vezes usando qualquer personagem.
Modo Team Battle: Termine três vezes usando qualquer personagem.

Personagens secretos
No modo Urban Fighters, cumpra os objetivos:
Akujin: Na dificuldade hard, termine uma vez.
Angela (modo Battle Arena): Termine usando Kobuchi.
Angela: Na dificuldade hard, termine uma vez.
Gorilla: Termine usando Michelle ou Travis.
Kintaro (modo Battle Arena): Termine usando Gorilla.
Kintaro: Na dificuldade hard, termine uma vez.
Kobuchi: Termine usando Tetsuo ou Ushi.

Opções secretas
No modo Urban Fighters, conquiste pontuação para ficar entre os dez melhores no ranking e, ao escrever o nome, digite:
Personagens bidimensionais: BONECRACK.
Personagens deformados: DEFORMANIA.

Roupas secretas
No modo Urban Fighters, dificuldade normal, termine três vezes. Agora, na tela de seleção de personagens, segure L1, L2, R1, R2 e selecione o personagem.

Army Men: Air Attack

Avante, soldados plastificados! É guerra!

Co-piloto Sarge
Termine a fase 15.

Todas as fases / Passwords (One Player)
Na tela de password, digite:
Fase 2: X, ↓, ←, ←, ■, ●, ●, →.
Fase 3: ▲, ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ↑.
Fase 4: ↓, ↓, ■, ■, ←, →, ●, X.
Fase 5: →, →, X, ●, ↓, ↑, ↓, ↑.
Fase 6: ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, X, X.
Fase 7: ■, ●, X, ■, ▲, ←, ↑, →.
Fase 8: →, ↓, ←, ↑, ▲, ↓, ↑, ↓.
Fase 9: ●, ●, →, ↑, →, ↓, X, X.
Fase 10: X, ↓, ↓, ↓, ↓, X, ←, →.
Fase 11: ▲, ↑, ●, ↓, ■, ←, X, →.
Fase 12: ↑, ↑, ▲, ▲, ←, ←, ●, ●.
Fase 13: ←, →, ■, X, ↑, ↓, ●, ▲.
Fase 14: ←, ←, ↑, →, →, ↑, ↓, X.
Fase 15: ■, →, ←, ●, ●, ↑, ↓, ■.
Fase 16: ↓, ↑, ↓, ↑, ▲, ●, ▲, ●.

Todas as fases / Passwords (Two Player)
Na tela de password, digite:
Fase 2: ←, ↑, ■, X, ↑, ●, ↑, →.
Fase 3: ←, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.
Fase 4: ■, X, X, ■, ●, ▲, ▲, ■.
Fase 5: X, ↑, ●, ↓, ▲, ←, ■, →.
Fase 6: ●, ●, ■, ↓, ↓, ■, X, X.
Fase 7: ↑, ↓, ↓, ↓, →, ←, ←, ←.
Fase 8: ←, ←, ▲, →, →, ▲, ', ↑.
Fase 9: ■, ■, ■, ●, ↓, ↓, ↓, ←.
Fase 10: ●, ↑, ←, ■, ↑, ←, ↓, ↓.
Fase 11: ▲, ●, ▲, ●, ↑, ↑, ↓, ↓.
Fase 12: ↑, ↓, ←, →, ●, ●, ↑, ■.
Fase 13: X, ←, ←, ←, ■, ▲, ●, X.
Fase 14: ←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●.
Fase 15: ↓, ↓, ↓, ↓, X, X, ●, ●.
Fase 16: ▲, ↓, ▲, ↓, ■, ↑, ■, ↑.

Todos os co-pilotos
Na tela de password, digite:
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

Veículos secretos
No modo One Player ou Two Player, complete os objetivos:
Apache: Termine a fase 14.
Chinnok: Termine a fase 04.
Super Stallion: Termine a fase 08.

Eu é que não queria estar no lugar dos bonecos amarelos

Os caças-bombardeiros são cruéis contra alvos marítimos e terrestres

Eagle One: Harrier Attack

Tenha olhos de águia ao caçar adversários

Truques
Na tela de opções, digite:
Infinita munição: R1, L1, R2, L2, R1.
Personagem invencível: R1, L1, R2, L2, L1.
Todas as fases: R1, L1, R2, L2, Start.

É bom não bancar o ás dos ares, pois os inimigos não perdoam

Road Rash Jail Break

Ser motoqueiro fora-da-lei é animalesco

Menu de truques
Na tela de opções, deixe o cursor sobre multiplayer, segure L1 + R1 + R2 + ← e aperte X.

Truques
No menu de truques, digite:
Modo Five-0: BDK.
Modo Four Jail Break: FDMFG.
Modo Jail Break: KLFSDA.
Modo Sidecar: CMB.

Final Fantasy 7

Onde estão localizadas as magias das yellow materias?

Localizações das yellow materias
Durante a partida, procure pelos itens nos seguintes locais:
1ª) Em Midgar, no Shinra's Headquarters, no andar 67.
2ª) Em Junon, no centro comercial.
3ª) Em Icicle Inn, a leste, encontre Chocobo Sage.

Magias especiais
Durante a partida, pegando o item yellow materia, complete os objetivos:

Magia	Efeito	Inimigos	Localização
??????	Causa dano igual à energia do aliado.	Jersey	Shinra Mansion
Angel Whisper	Revive e renova energia e status do aliado.	Pollensalta	The Crater
Aqualung	Causa danos em todos os adversários usando água.	Jenova Life	City of the Ancients
Bad Breath	Causa confuse, frog, poison, sleepel, small e silence em todos os adversários.	Marlboro	The Crater
Beta	Causa danos em todos os adversários usando fogo.	Midgar Zolom	No pântano, próximo à Chocobo Farm
Big Guard	Ativa barrier e mbarrier em todos os aliados.	Beach Plug	Na praia, em Costa Del Sol
Chocobuckle	Protege o aliado de magias de elementais.	Chocobo	Contra o Chocobo, use L4 Suicide.
Death Force	Protege o aliado da magia death.	Adamantaimai	Na praia, em West Continent
Death Sentence	Inicia contagem à morte do adversário.	Bound Fat	Bone Village
Dragon Force	Aumenta a defesa de um aliado.	Dark Dragon	The Crater
Flame Thrower	Causa dano em um adversário com fogo.	Ark Dragon	Mithril Mine
Frog Song	Causa frog e sleepel em um adversário.	Toxic Frog	Temple of the Ancients
Goblin Punch	Protege um aliado de magias de elementais.	Goblin	Goblin Island
L4 Suicide	Causa critical e small nos adversários com nível múltiplo de quatro.	Mu	Nas proximidades, em Chocobo Farm
L5 Death	Causa death nos adversários com nível múltiplo de cinco.	Parasite	The Crater
Laser	Tira metade da energia de um adversário.	Dark Dragon	The Crater
Magic Breath	Causa danos em todos os adversários com fire, ice e lightning.	Parasite	The Crater
Magic Hammer	Tira 100 MP de um adversário.	Razor Weed	West Continent
Matra Magic	Protege todos os aliados de magias de elementais.	Bullmotor	Na prisão do Gold Saucer
Pandora's Box	Causa danos em todos os adversários.	Dragon Zombie	The Crater
Roulette	Sorteia death entre os adversários e os aliados.	Death Dealer	The Crater
Shadow Flare	Causa danos em um adversário.	Dragon Zombie	The Crater
Trine	Causa dano de lightning em todos os adversários.	Materia Keeper	Nas montanhas, em Nibel
White Wind	Renova a energia e status de todos os aliados.	Zemzelett	Nas montanhas, em Condor

Jackie Chan Stuntmaster

Esse chinês encrenqueiro é mesmo maluco

Truques
Na tela com a mensagem Press Start, digite:
Filme secreto: ←, →, R1, ●, ■, ▲, ▲.
Todas as fases: L2, ■, ▲, ●, X, R2, R2.

O astro do cinema vai arrebentar quem aparecer na sua frente

N-Gen Racing

Voando a velocidades supersônicas. Ahhh

Truques
Na tela do menu principal, digite:
Crédito 400 milhões (modo NGen): R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1.
Todas as fases e veículos (modo Arcade): R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1.
Todos os veículos (modo NGen): R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1.

BattleTanx: Global Assault

A batalha de blindados definirá o futuro

Fácil derrota
Durante a partida, aperte C↑ + C→ + C↓ + C←.

Superarmas
Durante a partida, pegue quinze unidades de qualquer arma e aperte A + B + Z.
Obs.: Não funciona com The Edge.

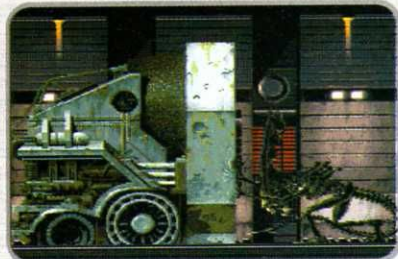
Truques
Na tela Codes, digite:
Equipe Brandon: NNKNHCKS.
Equipe Custom 1: TRDDYBRRKS (modo Multiplayer).
Fase secreta: WRDRB (modo Campaign).
Seleção de fases: 8ODYS.
Tudo em armas: RCKTSRDGLR.
Veículo invencível: HPPYHPPY.
Veículo M2 Hydra: TRDDYBRRKS (modo Multiplayer).

Snes
Mega Drive

Alien 3

Snes

Os alienígenas voltaram, mas não demoram

Final do jogo
Na tela do menu principal, opção continue, digite OVERGAME.

Agora esse tal extraterrestre babão terá o que sempre mereceu

Doom Troopers: Mutant Chronicles

Snes

Vai sobrar chumbo grosso pra todo mundo

Na tela de passwords, digite:
Seleção de fases: ARGONATH.
Fotos secretas
Foto do personagem 1: HEIMBURG.
Foto do personagem 2: EZOGHOUL.
Foto do personagem 3: SYMMETRY.
Foto do personagem Mitch Hunter: GREENHAM.

Ou esse cara é punk ou tem um baita mau gosto para seu visual

Demon's Crest

Snes

Agora ficou fácil destruir os demoníacos

Máxima energia
Na tela do menu principal, opção continue, digite MTVM XTMT CJQL DTWH.

Disney's Aladdin

Snes

Mostre para os caras quem é o príncipe

Todas as fases / passwords
Fase 2: Gênio, Jafar, Aladdin, Abu.
Fase 3: Abu, Aladdin, Gênio, Jasmine.
Fase 4: Jasmine, Jafar, Sultão, Jasmine.
Fase 5: Jafar, Jasmine, Aladdin, Jafar.
Fase 6: Aladdin, Jasmine, Abu, Sultão.

Aladdin pisando nas nuvens? Deve estar tendo a ajuda do Gênio

Prince of Persia

MD

O velho clássico dá as caras mais uma vez

Todas as fases / passwords
Na tela de password, digite:
Fase 2: QYZUSR.
Fase 3: QYZHRM.
Fase 4: QYZUPH.
Fase 5: QYZHOC.
Fase 6: QYZUMX.
Fase 7: QYZHLS.
Fase 8: QYZUJN.
Fase 9: QYZHII.
Fase 10: QYZUGD.
Fase 11: XOPCHS.
Fase 12: EUUTAA.
Fase 13: QYZHCO.

Indiana Jones não teria a mínima chance contra esses desafios

Mega Bomberman

MD

O herói bombástico voltou e quer explodir

Todas as fases / passwords
Na tela de password, digite:
Fase 1-1: 2200.
Fase 1-2: 4501.
Fase 1-3: 4502.
Fase 1-4: 6803.
Fase 1-5: 8114.
Fase 2-1: 6800.
Fase 2-2: 8111.
Fase 2-3: 8112.
Fase 2-4: 0513.
Fase 2-5: 2814.
Fase 3-1: 5120.
Fase 3-2: 7421.
Fase 3-3: 7422.
Fase 3-4: 9723.
Fase 3-5: 1134.
Fase 4-1: 2207.
Fase 4-2: 1051.
Fase 4-3: 1052.
Fase 4-4: 3353.
Fase 4-5: 5654.
Fase 5-1: 7420.
Fase 5-2: 3351.
Fase 5-3: 3352.
Fase 5-4: 5653.
Fase 5-5: 7954.

E dá-lhe Bomberman. Esse insano cabeçudo quer demolir tudinho

Road Rash

MD

Vencer os motoqueiros nunca foi tão fácil

Todas as fases / passwords
Na tela de password, digite:
Fase 1: 00000 07DJ1 12G9A 1786E.
Fase 2: 00000 07071 13IJJ 2N7SR.
Fase 3: 00000 07QF0 03JS3 37GL5.
Fase 4: 00000 08300 12NIK 473FC.
Veículo Diablo 1000
Na tela de password, digite 10000 02fm0 101b1 177e9.

Aqui está o bom e velho *Road Rash*. Afinal, relembrar é preciso

DREAMCAST (DC)

Fur Fighters

• Fase Quackenheim Museum

Infinita munição p/ bombs
39F10C250000270F
Infinita munição p/ freeze
8DE3A5620000270F
Infinita munição p/ neutron
C73BCF9A0000270F
Infinita munição p/ pistol
F619BEE40000270F
Infinita munição p/ plasma
B67E12EF0000270F
Infinita munição p/ rocket
64D343230000270F
Infinita munição p/ shotgun
39C90C250000270F

• Fase New Quack City

Infinita munição p/ bombs
3B1104A00000270F
Infinita munição p/ freeze
8F03ADE70000270F
Infinita munição p/ neutron
B4A61A6A0000270F
Infinita munição p/ pistol
E45738730000270F
Infinita munição p/ rocket
66334BA60000270F
Infinita munição p/ shotgun
24FF43A20000270F

• Fase World Quack Center

Infinita munição p/ bombs
14A43CA10000270F
Infinita munição p/ freeze
604B41710000270F
Infinita munição p/ neutron
A2137BA10000270F
Infinita munição p/ pistol
DC58A9EF0000270F
Infinita munição p/ plasma
9C7020C70000270F
Infinita munição p/ rocket
4C6235F90000270F
Infinita munição p/ shotgun
149C3CA10000270F

• Fase Lower East Quack

Infinita munição p/ bombs
5DA75DAA0000270F
Infinita munição p/ freeze
AB637B6C0000270F
Infinita munição p/ neutron
EB2732690000270F
Infinita munição p/ pistol
2BD749B80000270F
Infinita munição p/ plasma
B49E1A6A0000270F
Infinita munição p/ plasma
D570A9220000270F
Infinita munição p/ rocket
807BA7FD0000270F
Infinita munição p/ shotgun
5D9F5DAA0000270F

• Fase Village

Infinita munição p/ bombs
BD10AEF0000270F
Infinita munição p/ freeze
8FC3A3A80000270F
Infinita munição p/ neutron
B46614250000270F
Infinita munição p/ pistol
F4F9B82E0000270F
Infinita munição p/ plasma
B45E14250000270F
Infinita munição p/ rocket
66F345E90000270F
Infinita munição p/ shotgun
3B290AEF0000270F

Midway's Greatest Arcade Hits Volume 1

• Defender

Infinita smart bomb p/ J1
C5D3D86300000301
Infinita smart bomb p/ J2
DB68BC4400000A03
Infinita vida p/ J1
9A68356C00000200
Infinita vida p/ J2
DB50BC4400000102

• Defender 2

Infinita smart bomb p/ J1
9B30356300000301
Infinita smart bomb p/ J2
520748C300001E03
Infinita vida p/ J1
52FF48C300000102
Infinita vida p/ J2
670B54D500000200

• Joust

Infinita vida p/ J1
9C08356C00000400
Infinita vida p/ J2
54EF48CC00000400

• Robotron

Infinita vida p/ J1
3BE11BD300000102
Infinita vida p/ J2
25675CD100000102

• Sinistar

Infinita vida
5A7748CB00000003

Virtua Tennis: Sega Professional Tennis

Infinito dinheiro
A33B5C7100000090
Personagem Altman
D1C883C400000001
Personagem Costa
6DDB6B5A00000001
Personagem Euler
59E7774C00000001
Personagem Inoue
FF49969D00000001
Personagem King
5957774C00000001
Personagem Singth
30C1245C00000001
Personagem Tesla
AF23518A00000001
Personagem Tinbergen
2F97635E00000001
Personagem Ventura
BF763A9600000001
Sem vitória / J1*
900806E600000000
Sem vitória / J2*
EE37148500000000
Vitória rápida / J1*
900806E600000003
Vitória rápida / J2*
EE37148500000003

*O código não funciona no modo Training

NINTENDO 64 (N64)

Duck Dodgers: Starring Daffy Duck

Infinita energia
80026A630004
Infinita vida
80026A670009

Mario Golf

Código mestre
f10b16702400
Infinita supertacada / J1
801b71f80004
Infinita supertacada / J2
801b72b00004
Infinita supertacada / J3
801b73680004
Infinita supertacada / J4
801b74200004
Personagens secretos
810c28e80004
810c28ea0006
810c28ec0008
810c28ee000a
810c28f0000c
810c28f60005
810c28f80007
810c28fa0009
810c28fc000b
810c28fe000d
Sem vento
810BA9F1 0000
800BA9F3 0000
Todas as fases
81130CEE FFFF

Mario Kart 64

46 pontos p/ Bowser
8018d9cf002d
46 pontos p/ Donkey Kong
8018d9cc002d
46 pontos p/ Luigi
8018d9c9002d
46 pontos p/ Mario
8018d9c8002d
46 pontos p/ Peach
8018d9ce002d
46 pontos p/ Toad
8018d9cb002d
46 pontos p/ Wario
8018d9cd002d
46 pontos p/ Yoshi
8018d9ca002d
Copiar item
80165f5d 0009
80165f8a 0009
Poder banana sempre
80165f5d 0001
80165f8a 0001
Poder casco azul sempre
80165f5d 0007
80165f8a 0007
Poder casco verde sempre
80165f5d 0003
80165f8a 0003
Poder casco verde x3 sempre
80165f5d 0004
80165f8a 0004
Poder casco vermelho sempre
80165f5d 0005
80165f8a 0005
Poder casco vermelho x3 sempre
80165f5d 0006
80165f8a 0006
Poder cogumelo sempre
80165f5d 000c
80165f8a 000c
Poder cogumelo x2 sempre
80165f5d 000d
80165f8a 000d
Poder cogumelo x3 sempre
80165f5d 000e
80165f8a 000e
Poder estrela sempre
80165f5d 000a
80165f8a 000a
Poder fantasma sempre
80165f5d 000b
80165f8a 000b
Poder raio sempre
80165f5d 0008
80165f8a 0008
Poder superbanana sempre
80165f5d 0002
80165f8a 0002
Poder supercogumelo sempre
80165f5d 000f
80165f8a 000f

Rally Challenge 2000

255 pontos (modo Championship)
80101d1a00ff

StarCraft 64

Infinito minerals (Episodes 1, 4 e 6)
810b1d483b9a
810b1d4ac9ff
Infinito minerals (Episode 2)
810b1d503b9a
810b1d52c9ff
Infinito vespine gas (Episode 1, 4 e 6)
810b1d783b9a
810b1d7ac9ff
Infinito vespine gas (Episode 2)
810B1d803b9a
810B1d82c9ff
Todas as fases completas
800d13c4000c
800d13c5000a
800d13c6000a
800d13c7000a
800d13c8000a
800d13c9000a
Visual alta-resolução
f109ba902400
Visual baixa-resolução
f109ba541000

PLAYSTATION (PSX)

Builder's Block

Todas as fases (modo Puzzle)
80068da6ffff
Todas as fases vencidas (modo Puzzle)
80068da8ffff

Chrono Cross

Dinheiro 99.999.999
800719a8e0ff
800719aa05f5
Fácil loading usando códigos
c10000005000
Fácil save
d00e21f80001
800e21f80000
Infinita Star
80071C740063
80071C760063
Infinito dinheiro
800719a8e0ff
800719aa05F5
Máxima Stamina
50002ccc0000
3006ebe70063
Máximo ACC
50002ccc0000
3006ebe20063
Máximo AGL
50002ccc0000
3006ebe30063
Máximo M.RES
50002ccc0000
3006ebe50063
Máximo MAG
50002ccc0000
3006ebe40063
Máximo STR
50002ccc0000
3006ebe00063
Máximo Status (personagem Kid)
500003020000
8006ecac6363
8006ecaa03e7
8006ed4c03e7
8006ecb2ffff
Máximo Status (personagem Serge)
500003020000
8006ebe06363
8006ebde03e7
8006ec8003e7
8006ebe6ffff
Todos os elements**
50007e020001
800717600001
500038020001
8007185c0088
500060020000
800718e06363
Todos os itens chave
500003020000
800712d8ffff
800712de701f
Todos os personagens*
800719a0ffff
800719a2ffff
800719a4ffff
Vitória fácil (Dragon Feed, em Manor Stable)
d00e5bea0001
800e5bea000a
d00e5bea000b
800e5bea0014
d00e5bea0015
800e5bea001e
d00e5bea001f
800e5bea0028
d00e5bea0029
800e5bea0064

*Poderá causar problemas no seguimento da história.
**Não permite reorganizar os itens do inventário.
Obs.: Usar no mínimo Gameshark versão 3.x.

Digimon World

Balancear discipline / happy
8013848a0065
801384880030
Desligar vírus
8013847e0000
Fácil vitória
d0135450ffdf
80134eb40003
Obs.: Durante a partida, na luta, aperte ●.
Infinita barra HP

801557f0270f
801557f4270f
Infinita barra MP
801557f2270f
801557f6270f
Infinita vida
801558240003
Infinito bit
80134eb8ffff
Infinito brain
801557e603e7
Infinito defense
801557e203e7
Infinito offense
801557e003e7
Infinito speed
801557e403e7
Todos os melhores itens
8013d4741051
8013d4762062
8013d4783023
8013d47a4034
8013d47b5035

Jackie Chan Stuntmaster
Extra red dragons
d00e72300000
800e72300900
Fase Chinatown
800E70E4FFFF
800E70F4FFFF
Fase Factory
800E7194FFFF
800E71A4FFFF
800E71B4FFFF
Fase Sewer
800E7134FFFF
800E7144FFFF
800E7154FFFF
Fase Top Roof
800E7164FFFF
800E7174FFFF
800E7184FFFF
Fase Waterfront
800E7104FFFF
800E7114FFFF
800E7124FFFF
Infinita energia
80128fb400c8
Infinita vida
801292300032

Monster Rancher Battle Card: Episode 2
Fácil vitória / J1 (aperte L1)
d0083472feff
80119c300000
d0083472feff
80119c700000
d0083472feff
80119cb00000
Infinita battle card / J1
801199c00063
Infinita battle card / J2
80119c120063
Infinita energia / J1 (três cartas)
801199de0063
80119a1e0063
80119a5e0063
Infinita energia / J2 (três cartas)
80119cb00063
80119c300063
80119c700063
Infinito guts / J1
801199c20063
Infinito guts / J2
80119c140063
Sem cartas / J1
801199c00000
Sem cartas / J2
80119c120000
Sem guts / J1
801199c20000
Sem guts / J2
80119c140000
Todas as battle cards
50002b010000
800fcda40001

NFL Gameday 2001
Fácil first down
8010116c0001
Posse de bola c/ 1-down
d010116c0001
8010116c0004
Posse de bola c/ 2-down
d010116c0001
8010116c0003
Posse de bola c/ 3-down
d010116c0001
8010116c0002
Time de casa c/ 0 ponto
801010640000
Time de casa c/ 100 pontos
801010640064
Time de casa c/ infinito time out
801010820063
Time de casa sem time out
801010820000
Time visitante c/ 0 ponto
801010680000
Time visitante c/ 100 pontos
801010680064
Time visitante c/ infinito time out
801010840063
Time visitante sem time out
801010840000

Runabout-2
Infinito fuel
D00C8B1C 0002
800C8B22 2400
Máximo dano
80086a801d7f
80086a82042c
Máximo dinheiro
80086A80 C9FF
80086A82 3B9A
Parar tempo
8008f5b86dc8
Parar tempo corrente
d308f5bc0001
8008f5b80000
Sem dano
80125b200000
Todos os itens
500046010000
300422170001

Spin Jam
Extra pontuação
800a78b4ffff
Infinito dinheiro
8007307e040b
Todas as fases
500008020000
8005f1100101
Todos os personagens
5000080c0000
8006b3fa0a04

Star Ocean: The Second Story
Fácil save
800746280001

Surf Riders
Máxima pontuação (juiz 1)
3007afd20064
Máxima pontuação (juiz 2)
3007afd30064
Máxima pontuação (juiz 3)
3007afd40064
Parar tempo
800ac4500063

Time Commando
Infinita energia
800979820020
Infinita vida
800979a00302
Infinito blue chip
800A43BC 0063
Infinito virus energy
80091C84 57E4
Ter quatro batteries
800979A0 0004
Todas as armas
80097890 0000
8009789C 0001
800987A8 0002
800978B4 0003
800978C0 0004

Tiny Tank: Up Your Arsenal
Infinita energia
800ACDBE2400
Infinita vida
800a32522400
Infinito teeny weeny
800A80AE2400
Máximo positron brain
80069BF60006

Vanguard Bandits
Fácil ganho de nível
50000c380000
800b7966000a
Máximo carisma p/ Bastian
d0074af2f3ff
50000c380000
300b797a007f

X-Men: Mutant Academy
Infinito counter / J1
800a1f400000
Infinito counter / J2
800a25140000
Infinita energia / J1
800a1e5cb400
Infinita energia / J2
800a2432b400
Máxima barra de super / J1
800a1f381400
800a1f3a1e00
800a1f3c2800
Máxima barra de super / J2
800a250c1400
800a250e1e00
800a25102800
Metade da energia / J1
800a24325a00
Metade da energia / J2
800a1e5c5a00
Mínimo de energia / J1
800a1e5c000a
Mínimo de energia / J2
800a2432000a
Modo Sudden Death
d009eb440019
800a1e5c0001
d009eb440019
800a24320001
Parar tempo
8009eb440062
Personagem Magneto
800be572ffff
Personagem Mystique
800be56effff
Personagem Sabretooth
800be570ffff
Personagem Toad
800be56cffff
Sem barra de super / J1
800a1f380000
800a1f3a0000
800a1f3c0000
Sem barra de super / J2
800a250c0000
800a250e0000
800a25100000
Sem counter / J1
800a1f400003
Sem counter / J2
800a25140003
Sempre vence / J1
d00a24fc0001
800a24fc0000
Sempre vence / J2
d00a1f280001
800a1f280000
Vitória rápida / J1
d00a1f280000
800a1f280001
Vitória rápida / J2
d00a24fc0000
800a24fc0001
Vitória super-rápida / J1
d00a1f280000
800a1f280002
Vitória super-rápida / J2
d00a24fc0000
800a24fc0002
Zerar tempo (aperte Select)
d00d86c2fffe
8009eb440000

J1, 2, 3, 4 significam jogador 1, 2, 3, 4, respectivamente

PASSO A PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: O código mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.

Dois Dreamcast por mês até o fim do ano

Prepare seu sorriso, pois vai ser difícil não ganhar um novo console

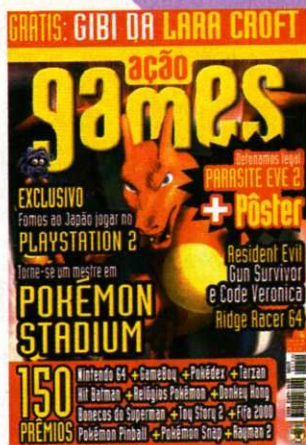
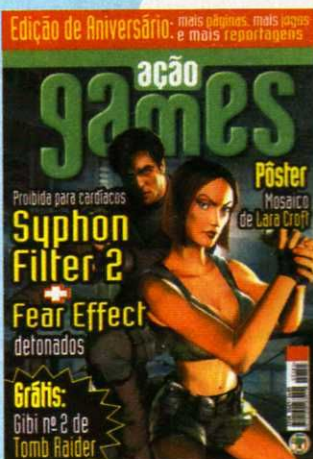
Beleza! Quer concorrer a dois Dreamcast por mês até o fim do ano? Então pense num sonho bem legal em que você vai estar acompanhado apenas de um personagem de videogame. Descreva esse sonho pra gente e os dois autores das melhores respostas ganharão o Dreamcast – e aí vão ver que sonho vira realidade, sim. As cartas com carimbo postal até 21 de outubro de 2000 concorrerão aos dois primeiros consoles.

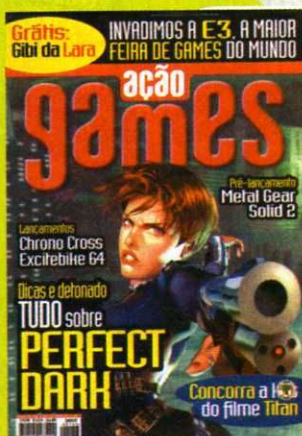
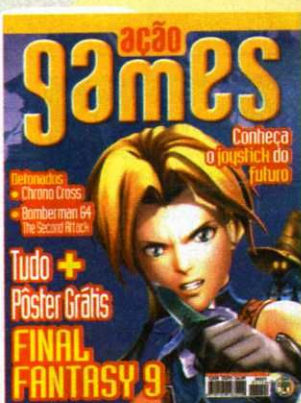
Nome: ....
....
Data de nasc.: ....
Endereço: ....
.... Telefone: ....
E-mail: ....
Videogame: ....

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); **4)** Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 21 de outubro de 2000; **5)** Os vencedores serão comunicados pela Redação da *Ação Games* a partir do dia 16 de novembro de 2000; **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a *Ação Games* ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; **9)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Mande uma carta para cada promoção desta edição e escreva do lado de fora do envelope o nome da promoção. Não adianta mandar uma carta só para concorrer ao Dreamcast, ao skate da página 23 e ao biquíni da página 11.

Envie esta ficha junto com sua carta para a Redação da *Ação Games* – Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo-SP (somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até 21 de outubro de 2000).

EDIÇÃO 150 (ABR/2000)
Revista histórica comemorando 150 publicações cheias de ação.
• Detonado de *Parasite Eve 2.*
• Game da Gata com Joana Prado (Feiticeira).
• Direto de Tóquio: lançamento do PlayStation 2 no Japão.
• Pôster de Aya Brea (*Parasite Eve 2*).
• Grátis: revista em quadrinhos Tomb Raider nº 1.
• Test Drive com dubladores do Pokémon.

EDIÇÃO 151 (MAIO/2000)
Edição de aniversário (são nove anos!) recheada de prêmios e novidades.
• Detonados de *Fear Effect* e *Syphon Filter 2.*
• Game da Gata com Elaine Pinheiro e Fernanda Machado (As Mallandrinhas).
• Pôster mosaico da Lara Croft (*Tomb Raider*).
• Grátis: revista em quadrinhos de Tomb Raider nº 2.
• Test Drive com banda Biquíni Cavadão.

EDIÇÃO 152 (JUN/2000)
Caímos na porrada... analisamos *Tekken Tag Tournament* – pura adrenalina.
• Detonado de *Alundra 2: The Mystery of the Machinevolution.*
• Game da Gata com Fabiana Garcia e Taís Valieri (As Garotas do O+).
• Exclusivo: cobertura da Tokyo Game Show, a maior feira de games do Japão.
• Grátis: revista em quadrinhos de Tomb Raider nº 3.
• Test Drive com o grande João Gordo.

EDIÇÃO 153 (JUL/2000)
Edição matadora trazendo a cobertura da E3 2000 e a bela Joanna Dark.
• Detonado de *Perfect Dark.*
• Game da Gata com Índia Aigo (a delícia selvagem).
• Grátis: revista em quadrinhos de Tomb Raider nº 4.
• Reportagem especial - E3 2000, a maior feita de games do mundo.
• Test Drive com banda Os Vagabundos (jogo em rede).

EDIÇÃO 154 (AGO/2000)
Mergulhamos numa viagem pelo universo mágico do RPG *Final Fantasy 9.*
• Detonados de *Bomberman 64 The Second Attack* e *Chrono Cross.*
• Game da Gata com Cida Marques (a XT gostosa da escolhinha).
• Pôster de *Final Fantasy 9.*
• Pré-Lançamento especial de *Final Fantasy 9.*
• Reportagem especial revelando como será o joystick do futuro.
• Test Drive com a Redação da *Ação Games* (Laser Shots).

EDIÇÃO 155 (SET/2000)
Espionamos o projeto do *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty.*
• Detonado de *Final Fantasy 9.*
• Game da Gata com Helen Ganzarolli (a gata da banheira do Gugu).
• Pôster de *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty.*
• Pré-Lançamento especial de *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty.*
• Reportagem especial sobre o jogo *Legacy of Kain Soul Reaver 2.*
• Test Drive com o jogador de futebol Robert (jogo *FIFA Soccer World Championship*).

Perdeu alguma *Ação Games*?
Solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail (abril.ea@abril.com.br). O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio. (Atendimento sujeito à disponibilidade no estoque)

ação games Start classificados

Acessórios

Phox Games (11) 449-8863
Play/NT64/S.Nes/DreamCast/Aces
Confira!! phoxgames@ig.com.br

SN GAMES/ Venda de Consoles N64 Playstation,Saturno,CDs,Acess. e Cartuchos N64.F:(15)233-5292

Compram-se

COMPRO GAMES! Play/Nintendo 64/S.Nintendo/Pago o Melhor Preço!Retiro.F(11)3931-3157

Aparelhos

APARELHOS de Videogames: Aces.,fitas,CDs.Somente novos! Entrega S.P,Interior. Fac. Pgto F:(11) 4335-5375.

Aqui Videogames Novos e Seminovos.Jogos,acessórios Assistência Técnica.Entrega pessoal e Sedex.
F:(011)3846-1470/ 3846-4375
Site: www.dragoon.com.br

Target Games Playstation Iell N64,Game Boy Color,Dreamcast, Jgs e Aces.Tudo em até 12x.Ac. Ac.Cartões. F:(11) 5084-9450

Trocam-se

Troca e VD de aparelhos: Playstation/Dream Cast Am./S.Nes./ Nintendo 64.Só SP(11)5061-4899

Vendem-se

Eletromil Video Games- Venda Troca/Ass.Técnica Via Sedex R:Santa Efigênia,348,sl 12 F:(11)3362-2308/3337-5557.

SUPER NITENDO AMERICANO:2 controles/tubo/1 fita. Tratar c/ Henrique/Juliano.F(16)653-4219

Assistência Técnica

Compram-se Games Quebrado e Queimado,trab. com Assist.Técnica,Atend.domiciliar. F:(11) 6511-4781

Tim Games:R.Guaiuvira,5c/Itaim Paulista-SP.

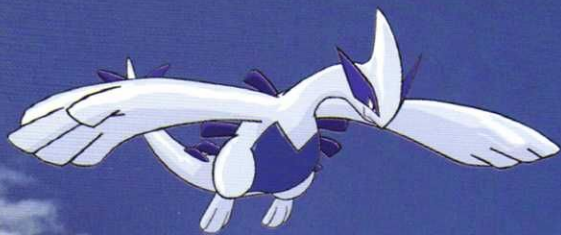
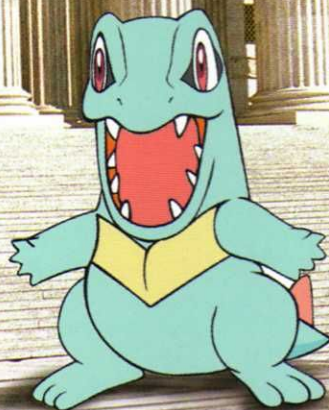
Minitel Eletrônica. 200 títulos do Dreamcast, R$20,00 cada CD. Melhor preço para atacado. F:(11) 222-8664 Rua Santa Ifigênia, 308 3º Sala-31 (SP)

Locadoras

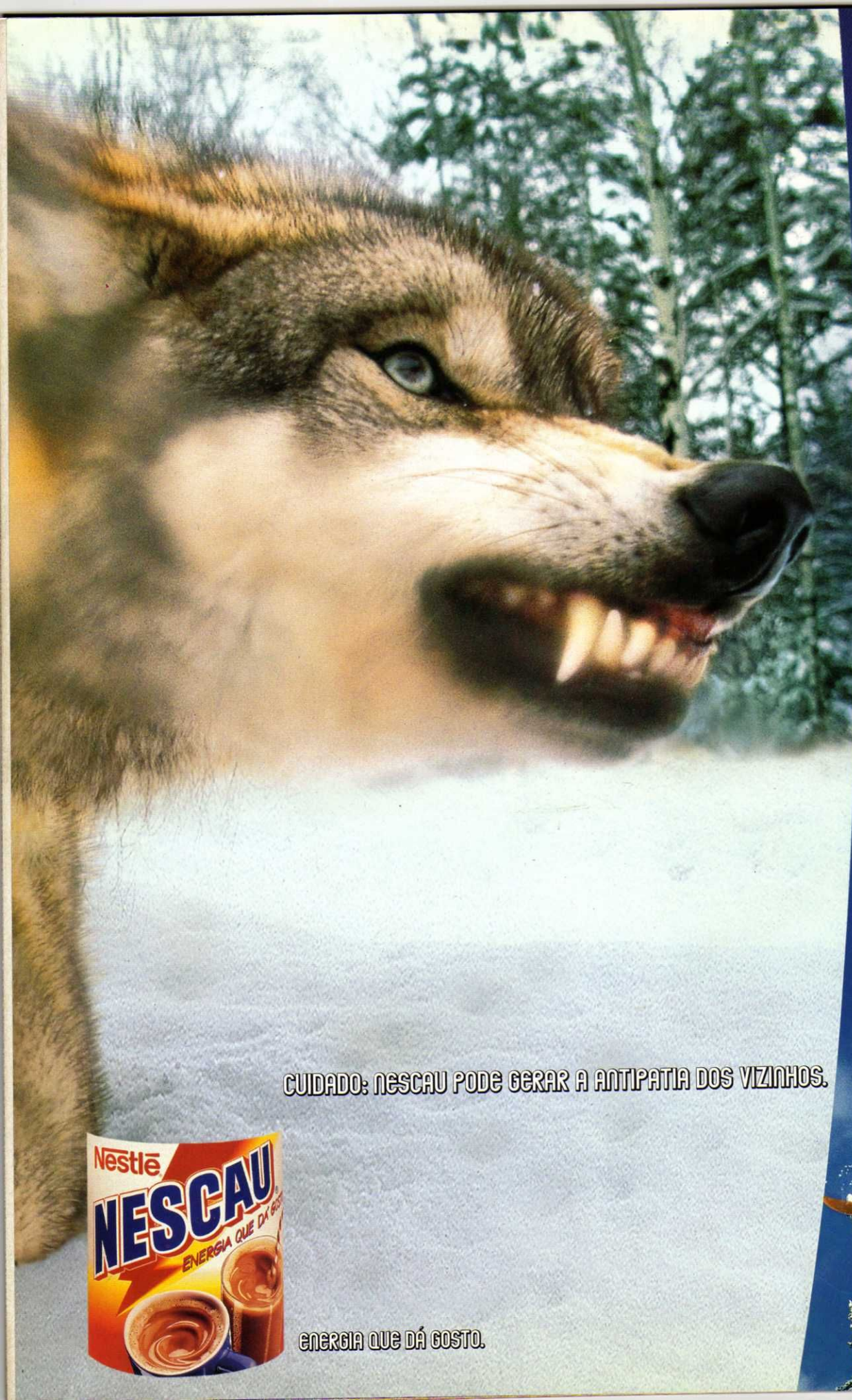
Diversões Play Games
Porecatu - PR
Locações:64/S.Nint/Play/Aces.
Prom.de Férias! F:(43)623-2280

Gallery Games. Assistência técnica,locações,vendas(aparelhos e acessórios).Card de Pokémon. F:(17)235-3282 SJRio Preto(SP)

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: (11) 3037-2720 OU DDG: 0800-132066

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

POKEMON GOLD E SILVER

CONHEÇA SEUS NOVOS INIMIGOS. Você vai entrar em uma nova aventura. Pokémon Gold e Silver para Game Boy Color. Com dezenas de novos personagens. Novo POKÉ EQUIPAMENTO. Além de surpresas especiais e interessantes. É o maior e mais novo capítulo da saga Pokémon.

Visite o nosso site: www.nintendo.com.br / Para saber onde encontrar, ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814-8234.

Nintendo® by gradiente

CUIDADO: NESCAU PODE GERAR A ANTIPATIA DOS VIZINHOS.
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO
ENERGIA QUE DÁ GOSTO.